

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME DC
PLAYERS
遊戲誌DC
VOL.004
附送互動遊戲誌VCD
HK$18
2001.01.24
www.gameplayers.com.hk
FIGHTING VIPERS 2 全角色技表詳盡公開
VIPERS REVOLUTIONS
新年買GAME好幫手 | 2000年DC美日版遊戲總目錄
DREAM ONLINE 第四回 | DC遊戲網絡下載功能逐個講！
Original Game © SEGA 1998
© SEGA / CRI 2001 Developed By AM2 of CRI

HYPER PC PLAYER Vol.76

一書兩冊 送 CD-Rom

隨書附送軒轅劍 2001 年年曆





EDITORIAL

我們的觀點

遊戲中文化的重大意義

TEXT:寒武紀

一月十八日收到消息，遊戲誌集團主席汪廣標正計劃將日本遊戲軟件中文及本地化。

遊戲中文化的直接受惠者當然是廣大的遊戲玩家，畢竟依據劇情完成一個RPG，總比看攻略本所帶來的趣味性更高。

但另一個更重要的意義是，本地化後的遊戲軟件由於在價格上將會大幅降低，將可能會為香港的遊戲機市場帶來一個完全不同的局面。

一直以來，大部份玩家所使用的都是日版遊戲，看的是日文 (或日文裡的漢字)，即使用DC上網也是上日本的網絡。香港故之然沒有屬於自己的電視遊戲文化，但更令人憂慮的是，香港似乎連最基本的遊戲工業發展所需的基礎環境也未有。

香港遊戲業未有得到充份發展，許多人都歸因於本港以及內地的盜版情況仍未受控制，香港人的知識產權意識薄弱等，引致外地軟件商不願意為遊戲軟件進行中文化。

但不可否應的是，現時電視遊戲軟件確實不是一個大眾化的玩意，四五百元的一套遊戲軟件自然不是每個人都願意支付或可以負擔得起。所以，只有部份熱心的玩家才願意購買遊戲軟件，其他大部份人則可能只會觀望翻版軟件的推出，甚或乾脆不購買主機。事實上，沒有太多人會視電視遊戲為消遣娛樂的必須品。要數大眾化的娛樂，一般人的選擇確實多的是，聽歌、唱K、看電影、飲飲食食，想打機的話亦可以到遊戲機中心過一過手癮。一部遊戲主機某程度而言確實是可有可無。結果，香港的遊戲機市場仍然非常狹窄，假如用同一個價格帶去開拓中國市場更是難上加難。

另一方面，電視遊戲業本身根本不能在一個小眾社群裡生存。和電影一樣，遊戲軟件依賴一般大眾消費者所的「票房」才能夠得以成立，隨著開發費用的不斷上漲情況便更是如此。

所以，我們認為一個大眾化的軟件售價是香港以及內地遊戲業得以成長的先決條件，再配合中文化的過程，才能夠將電視遊戲的使用者層面進一步擴大，只有在一個更大的目標消費者基數之下，一切後話才得以延續。

記得筆者年前觀看《奪面雙雄》(Face Off) 的時候，從來沒有想到荷李活一部高成本大卡士電影作品可以是出於一位香港導演之手，感覺是不可思議的。

相比之下，又不見得說期望未來香港會出現一位能夠與小島秀夫或板口博信齊名的遊戲創作人特別顯得癡人說夢。

GAMEPLAYERS DC MAGAZINE

CONTENTS

GAMEPLAYERS DC
VOL.004
隨書附送互動遊戲誌VCD

2001年1月24日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ









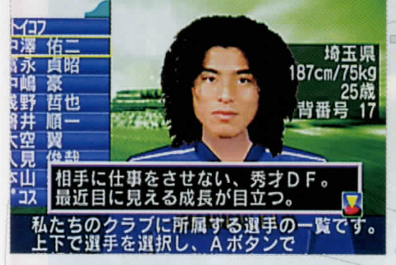
遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES









DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAME DC PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail gm_ms@hotmail.com

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
編輯 editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@l-cable.com
美術設計 designer
cally
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

TEXT：寒武紀



香港電視遊戲業將全面本地化



● GAMEPLAYERS 集團主席汪廣標

● 來自日港兩地的業界人士共同宣佈今次的網絡計劃。

● SUPERWARP總裁飯野賢治在場公佈了《SPACE WALK》(暫稱) 的開發計劃。

◆ 本地化電視遊戲網絡：跨平台網絡系統

Gameplayers.com一月十八日公佈，將會與新鴻基地產附屬公司新意網以及多間日本遊戲廠商合作，在香港以及中國內地推出一個跨平台的遊戲網絡服務。

記者會上Gameplayers.com主席汪廣標表示，雖然電視遊戲業發展之今已經進入成熟階段，但中國這個龐大的市場卻一直被忽略。他指出，要開拓中國市場同時有效打擊盜版活動，其中一個重要的環節便是推出中文化同時低價格的遊戲軟件。

汪氏又表示，網絡遊戲已成為了未來遊戲的主流，隨著PS2、Xbox、Gamecube等次世代遊戲機相繼推出，一個誇平台的set-top-box(※1)系統將變得必要，玩家可以藉著這個誇平台系統，即使使用不同的遊戲主機亦可以連線至互聯網，甚至進行網絡遊戲。

而計劃中的set-top-box將能讓擁有不同遊戲主機的玩家連線至同一個網絡系統，並進行網上對戰，汪氏表示現時已經與多間廠商達成合作協議，共同研制該部set-top-box主機。



● POLYGON MAGIC 利用PS2所製作的李小龍CG示範片段。



●《櫻大戰》開發商RED在場播出了互動動畫遊戲《GUN GRAVE》以及虛疑偶像育成遊戲《NUDE》的遊戲片段。



● BIOHAZARD CG電影

◆ 本地化遊戲軟件：大幅低格價化的中文版遊戲

汪氏又指出，現時已經獲得多間日本遊戲公司的獨家授權，在香港以及中國大陸推出中文化(包括繁體及簡體字)的遊戲軟件，而且售價會大幅降低，中文版遊戲售價約為港幣$80至$120元之間，而在中國內地售價更會低至人民幣￥40元左右。

◆ 三至四月首先推出PC遊戲網絡

根據公佈，有關的計劃將會於三月首先在新鴻基屬下的屋苑推出，並會以PC作為初期的網絡服務平台，而日後便會續步將服務推擴至全香港以至中國內地。

◆ 日本遊戲廠初步反應積極

記者會上來自日本方面的嘉賓包括Pine Com International董事迫田正紀、Polygon Magic董事吉岡賢、Aspect董事及川和行、Skip的鈴木浩司以及我們較熟悉的Superwarp董事，亦是D2系列遊戲創作人飯野賢治等。記者會上各間廠商分別播放了其最新製作的遊戲開發中片段(參看插圖)。

飯野在席上發表了Superwarp的最新作品，一個對應網絡功能的全新遊戲《Space Walk》，雖然他並未有透露該遊戲的詳細內容，但他表示遊戲會在計劃中的香港網絡平台上推出。

汪廣標又表示，現時正與多間日本知名遊戲商相討有關推出中文化軟件的事宜，預計在很快的將來第一批將會被中文化的遊戲名單便會落實。



● ASPECT正計劃將荷李活電影《BATTLEFIELD EARTH》網絡遊戲化。

◆ 總結：玩家的終極願望

一個屬於自己的遊戲網絡、中文化的遊戲軟件、較低廉的軟件售價，相信是香港以至中國所有遊戲玩家一直所渴望的，我們期望有關的計劃能夠進展順利，並為所有玩家帶來更加完善的本土化遊戲服務。

※1：SET-TOP-BOX：連接至一般電視並使其能夠連線上網的裝置。



● POLYGON MAGIC已決定為XBOX開發遊戲，圖為利用XBOX開發主機所製作的恐龍CG片段。

專訪《D之食桌》《D2》創作人SUPERWARP總裁 飯野賢治

特地從日本來港出席記者會的Superwarp 總裁飯野賢治，在記者會結束後接受了我們的訪問，飯野先生談及了有關Superwarp 的未來發展大計。

GP：可否談一談 Superwarp 的未來大計?



飯野：其實我一直也為 Superwarp 的未來發展方向而感到苦腦。我不斷思考著所謂新一代電視遊戲究竟是怎樣的一種遊戲呢?我相信Superwarp今後的發展方針以提供網絡、溝通以及娛樂服務為中心。雖然現時大部份家庭遊戲主機仍然未能對應網絡遊戲，但過去半年我自己亦不斷學習，造過一些實驗性的研究，我考慮過很多不同軟件的可能性，最後我挑選了今日在記者會上發表的網絡遊戲《Space Walk》。

GP：你們在今次所發表的網絡計劃中參與了哪一方面的工作?

飯野：基本上我們會負責製作剛才所發表的遊戲作品。其實，最初是由我的拍檔對我提起今次的網絡發展計劃的，我們都十分感興趣，而且今次是我們第一次著手開發對應網絡的遊戲作品，對於可以參與一些與以往不同的工作我亦感到非常興奮，假如可以的話，今後亦希望能夠參與更多更加大型的網絡遊戲計劃。

GP：你對這個網絡計劃有什麼期望?

飯野：在一般情形下，當我創作一個遊戲的時候，都是以一個既定的市場為目標，並為這個市場內的消費者製作適合他們的遊戲，但今次我們的對像是一個封閉式的市場(※2)，我很希望知道我們的作品在這個市場裡會得到怎樣的反應。因為，我們根本不知道究竟哪一種類型的人會使用我們的服務和玩我們所創作的遊戲，我十分期待我們今次全力製作的遊戲作品能夠早日推出。

GP：你對2001 年的遊戲界有什麼展望?

飯野：其實雖然我是一個遊戲製作人，但我並不是十分清楚遊戲業界整體的情況，但我覺得電視遊戲發展至今，「遊戲」本身已經變成了一個陳舊的概念，人們頭腦裡已經有一個固有的形像，但「遊戲」不應該只限於此。即使遊戲製作人本身也變得落後了，而且在日本，手提電話和個人電腦都已非常並及，人們很容易便可以玩到各種類型的遊戲，但我覺得遊戲的界限也應該作出改變，我們的目標正是在這個新的範疇內，將新的遊戲概念現實化。

GP：可否對我們香港的朋友說幾句話?

飯野：2002年日本和韓國將會舉行世界盃比賽，我突然想到日本和香港是否也可以合作舉辦一些電視遊戲比賽之類的活動，又或者合作製作一些遊戲作品，總之兩地其實可以更加緊密地合作發展電視遊戲業。其實，日本、香港以及韓國人無論是面孔、身型或性格還不是很相似嗎? 相反，與美國人相比我們則有很大的差異，無論是在性格或是思考方式上。 正因為我們大家的心態非常相似，才可以製作出相似的東西，所以我覺得假如我們可以舉行一些遊戲比賽大會之類的活動，會是一件很值得高興的事。

※2：由於今次的網絡遊戲服務計劃初期只會在新鴻基地產屬下的屋苑推出，這是飯野所謂的封閉市場。

香港首個數碼娛樂展覽《互動、數碼、電子娛樂博覽2001》



一月十八至二十一日於灣仔會議展覽中心舉行了第一屆「互動、數碼、電子娛樂博覽2001 (iDEA 2001)」，多間本港以及日美遊戲廠商均有在會場上設置展覽攤位。

今次出展的日美遊戲廠商包括Bandai、Sammy以及Sierra等，而本地廠商則有Altimate以及Gameone，理工大學的多媒體創作中心(Multimedia Innovation Center)亦有在會場上設置展覽攤位。

展覽期間世界遊戲聯盟(World Game Federation，WGF)的攤位上舉行了全港最大型的網絡遊戲比賽《WGF i-Game 2001》，比賽項目包括《Half-Life：Counter-Strike》、《Quake III Arena》、《Age of Empires II: The Conquerors Expansion》以及《Starcraft: Brood war》。

另一方面，博覽會舉行期間亦同時舉行了香港首個大型的遊戲研討會及會議，大會邀請了多位世界級遊戲業界人士出席，其中包括日本CESA會長兼Konami社長上月景正、美國nVidia的首席科學家David Kirk、微軟Direct X 部編程經理Paul Donlan 等。

雖然今次《互動、數碼、電子娛樂博覽2001》的參展遊戲廠商數目不算多，但作為香港首個數碼遊戲博覽會，我們作為玩家自然非常高興，期望大會今後能夠繼續舉辦更多同類型的展覽並吸引更多的廠商參加。

1.



2.



3.



4.

5.

1. BANDAI 的攤位展出了一些手提電話展品。
2. WGF 每年均舉辦全港最大型的電腦網絡遊戲比賽。
3. 本地遊戲開發商 ALTIMATE 展出了她們的新作《LINGERING TALE》。
4. 亞洲機地有限公司在攤位上擺放了多部DC 主機供參觀人仕試玩。
5. SAMMY 的展覽攤位展出了 WONDERSWAN 版 GUILTY GEAR X PETIT。

用DC打免費長途電話-DREAMCALL

最新一期美國DC官方雜誌《Dreamcast official magazine》隨書附送的遊戲體驗版軟件內收入了最新版本美版DC瀏覽器(VER 2.6)，新版本瀏覽器新增了網絡電話「DreamCall」功能。



1.

2.

利用DreamCall功能以及DC 專用的收音裝置，你便可以透過互聯網用DC 主機免費與世界各地任何一部DC 主機進行電話通話。

而除了DC 主機之間的電話撥號之外，你亦可以用DC直接撥號至一般的電話。雖然這是一項收費服務，但由於其中無需經過任何長途電話接駁服務，你可以省下昂貴的長途電話費用。收費方法是根據你的致電目的地計算，亦即無論你在世界上的任何一個地方，致電回香港的收費均為每分鐘0.02 美元(約港幣一毫六仙)，非常便宜(參考下表)。

世嘉日後更會推出支援DreamCall的遊戲軟件，而第一個支援DreamCall的遊戲將是網絡坦克戰爭遊戲《Alien Front Online》。

1. 美版瀏覽器 WEB BROWSER 2.6。
2. DREAMCALL 的操作介面。

致電目的地	收費(每份鐘/美元)
美國	0.05
日本	0.09/0.029(手機)
中國	0.15/0.45(手機)
香港	0.02

圖表一：利用DREAMCALL 致電各地的收費情況。

詳細的收費及收關資訊可到Innosphere 網站 http://www.innosphere.net

DREAM RANKING

香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR

dream ranking >>



NO.1 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日



NO.2 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日



NO.3 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日

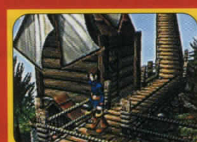
- NO.4 燃燒吧！JUSTICE學園 — CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日
- NO.5 Mercurius Pretty end of the century — NEC INTERCHANNEL/SLG/6800日圓/2000年11月16日
- NO.6 POWER SMASH — SEGA/SPT/5800日圓/2000年11月23日
- NO.7 ETERNAL ARCADIA — SEGA/RPG/6800日圓/2000年10月5日
- NO.8 CANNON SPIKE — CAPCOM/ACT/23.99美元/2000年11月16日
- NO.9 BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE — CAPCOM/ETC/5800日圓/2000年11月16日
- NO.10 DAYTONA USA 2001 — SEGA/RAC/5800日圓/2000年12月21日

香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR

dream ranking >>



NO.1 Tony Hawk's Pro Skater 2
Activision/SPT/34.99美元/2000年11月7日



NO.2 Skies of Arcadia
SEGA/RPG/36.99美元/2000年11月14日



NO.3 Jet Grind Radio
SEGA/ACT/39.95美元/2000年10月31日

- NO.4 Metropolis Street Racer — SEGA/RAC/30.99美元/2000年11月14日
- NO.5 Quake 3: Arena — SEGA/ACT/34.99美元/2000年10月19日
- NO.6 Shenmue — SEGA/FREE/34.99美元/2000年11月7日
- NO.7 NBA 2K1 — SEGA/SPT/34.99美元/2000年10月31日
- NO.8 Grandia 2 — UBI SOFT/RPG/33.66美元/2000年12月4日
- NO.9 Test Drive Le Mans — InfoGrames/RAC/23.99美元/2000年11月10日
- NO.10 Vanishing Point — Acclaim/RAC/33.99美元/2000年12月27日

投下最神聖的一票！！

歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

由於日本新年假期影響雜誌出版日期，故今期只會收錄美國和香港讀者人氣榜。今期得獎者是Lois Wong，我們將會有專人通知有關得獎事宜。



香港 讀者投票表格 UTENO RANKING

姓名： 年齡：

身份證/護照號碼： 電話：

地址：

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：

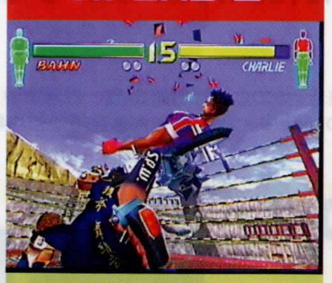
＊美國資料來自GameRanking.com





新作短評 VIEW POINTS

FIGHTING VIPERS 2



FIG/SEGA(AM2 CRI)/5,800日圓

KOTARO

AM2 CRI翻箱倒篋之作，雖然遊戲貴為兩年多前的作品，不過卻未有半點兒脫節之感，反而系統處處刻意求功，才是遊戲最令人望而卻步的地方，或許是立體格鬥仍然停留於兩年前的階段吧！至於今次這個Dreamcast版本，除了符合完全移植的最低要求之外，真真正正為這個移植版本度身訂做的元素，可謂少之又少，除非閣下對《FIGHTING VIPERS 2》情有獨鍾，否則還是拭目以待之後的重頭戲《VF-X》罷了。

5.0

綿羊大王

Sega於多年前製作的格鬥遊戲，該系列最為人津津樂道的只有「Fighting Mega Mix」。今集遊戲姍姍來遲，與時下流行的遊戲完全脫節。戰鬥節奏緩慢，角色設計和絕技也不討好，平平無奇，叫人難以投入。遊戲只有「爆甲系統」較為特別，可是卻對實戰毫無幫助，反有不利之處…綜論遊戲也是不錯的消閒選擇，可以一試。

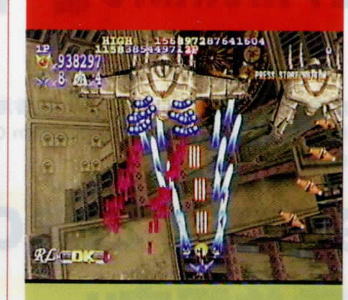
6.0

金

《Fighting Vipers 2》從街機移植至Dreamcast之上後，很多原來的秘技已經未能對應，不過遊戲依然一定可玩性，雖然畫面並不是非常細緻，但人物造型獨特，而且還可以「爆甲」，在這個欠缺新GAME的新年裡，用這隻3D格鬥遊戲來招呼朋友亦不會太失禮。

7.0

GIGA WING 2



STG/CAPCOM/5800日圓

AINHO

今集依然保留子彈滿天飛的優點，根本無法安全成功閃避，玩者只能一路單靠「REFLECT」或「BOMB」應付它們，完全失去遊戲性，而且每版進行時間短，很快便可爆機。雖然今集加入4 Play模式，但是單人進行遊戲時已經有少許拖慢現象出現，若果四人同時的話，可想而知得出的效果會是如何。唯獨使人最驚喜的事，就是遊戲背景的3D技術及質素提升不少呢！



6.0

亮

遊戲的畫面不俗，而且有著一定難度，相信若不是記位的話都很難可以取勝（當然是在沒有CONTINUE的情況下）。REFLECT系統都可說是比較有新意，但在判定方面則有少許奇怪，而在多人一同進行遊戲時畫面實在太亂，無限CONTINUE亦令遊戲性大減。但近期DC新遊戲的數目真是買少見少，故此亦有一買的價值，在新年假期中用作娛賓都不錯呢！

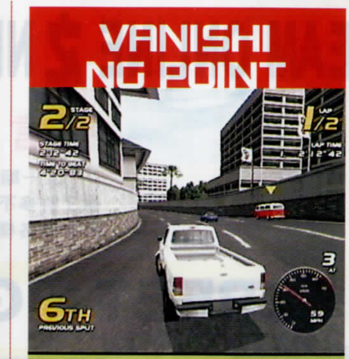
7.0

寒武紀

使用了像《Raycrisis》的立體捲軸背景，畫面不錯，但密不透風的子彈群使避子彈成為不切實際，玩者基本上只能依賴特別攻擊(Reflect Force及Bomb)的靈活運用過關。事實上，讓你進行無敵攻擊的Reflect Force能源補充速度非常快，相隔幾秒鐘便可以用一次，相信開發者是刻意將敵人的超密子彈與玩者的無敵時間造成一個平衡的系統。綜合而言，這是一個玩無敵時間而不是玩避子彈的射擊遊戲，是好是壞則看個人喜好了。

7.0

VANISHING POINT



RAC/Acclaim/33.99美元

AINHO

起初時還以為這遊戲的吸引力不大，怎知接觸過後，感覺便完全不同。玩者可以於遊戲中重溫一些歷史悠久的車輛，而賽道的背景畫面非常美麗和仔細，可見出製作員的誠意，流暢度亦不錯。此外，遊戲中更收錄多個豐富的模式和任務，每完成一個便得到一輛新車，不過感到奇怪是比賽時的排名計較為遲鈍，以及讀碟出現次數多和時間長。



7.0

J.J

單看遊戲的OPENING時，還以為只是一隻普通的賽車遊戲，但試玩過後發現遊戲的變化很多，使用的車種不局限於房車之餘，亦沒有RUNABOUT那麼誇張，只是電腦的車好像很喜歡故意撞過來，令你陷入失控之中……至於遊戲附加的那個特技人模式亦很有趣，隨時會比跑賽道更令人著迷。



7.0

小吉

本作賽車遊戲的畫面尚算不俗，可是在車身經過不斷的碰撞後仍然和開始時一樣，這一點的確令人百思不得其解，而在操控方面雖然在平時行駛時頗為容易掌握，但是一但給其他在路上的車輛撞到時，便會馬上失去控制而難以控制，而且在狹窄的道路上要避開不碰撞到其他車輛是非常困難的，而且有時更會覺得是被其他車固意撞向自己似的，給人一種怪怪的感覺。

6.0

DREAM ONLINE 之 NET RANKING 篇～挑戰世界級玩家 爭取日本第一排名～

TEXT：寒武紀

引言

上一期我們已經為大家介紹過現時可以在香港玩到的DC連線對戰遊戲，但其實除了連線遊戲之外，DC網絡亦提供了許多不同的下載及上載服務，在今期Dream Online中，我們會為大家介紹各種遊戲的網絡排名 (Net Ranking) 以及各種各樣的下載服務。

STREET FIGHTER ZERO 3

挑戰段位認定!!


圖1


圖2


圖3


圖4

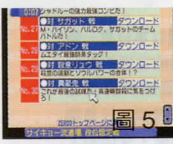

圖5


圖6


圖7


圖8


圖9

除了一般的對戰模式之外，《Street Fighter Zero 3》還提供了一個頗為特別的遊戲模式。玩者可以在「WORLD TOUR」模式 [圖1] 中育成自己喜歡的人物角色，然後在Zero3官方網站上下載一些超強的「段位認定角色」，並在「NETWORK」選項中的「サイキョー流道場」(最強流道場) 中與這些「段位認定角色」進行「段位認定戰」，對戰所得到的成績便可以上載至互聯網上進行世界排名。

注意：在此我們假設大家已經在「WORLD TOUR」模式中育成自己的角色，第二步大家需要做的是下載「段位認定角色」：

A. 下載段位認定角色 (所需記憶體容量為64 Blocks)。

(1) 選擇「NETWORK」後再選擇「ZERO3 ホームページ」(ZERO3 HOMEPAGE) [圖2]，由於連線上網後未儲存的遊戲資料便會喪失，選擇「はい」儲存你的遊戲資料。

(2) 選擇OPTION設定資料，沒有的話只需按B鈕。

(3) 選擇「インターネット接續」及「はい」連線上網 [圖3]。

(4) 連線進入ZERO3主網頁之後選擇「段位認定戰」[圖4]。

(5) 選擇要挑戰的段位認定角色，由No.4 (Benson)至No.30（真豪鬼）一共有26個角色 [圖5]。選定挑戰對手後選擇右方的「ダウンロード」(Download) 字樣，再選擇儲存資料記憶卡位置後選擇「セーブする」下載資料 [圖6]。按「B」鈕返回網頁。

(6) 按L-Trigger選擇「ゲームに?る」(返回遊戲) [圖7]。

注意：每一張記憶卡只可以下載一個挑戰角色資料，舊資料會自動被新資料所洗去。

B. 挑戰段位認定角色

(1) 在WORLD TOUR模式中育成你的角色後，在主選擇畫面中選擇「ENTRY MODE」[圖8]。

(2) 進入「ENTRY」畫面後，選擇「LOAD」然後「ワールドツアーデータ」。

(3) 選擇「ENTRY」然後選擇你的育成資料檔案並配置在畫面上方的資料格上 [圖9]。按B鈕退回主畫面。

(4) 選擇「NETWORK」內的「サイキョー流道場」[圖10]，在進行「段位認定戰前」必須先選擇「入門」[圖11] 並選擇「登錄」[圖12] 及你的角色檔案進行角色資料登錄，最初登錄的角色均會被顯示為「無段」，選擇「終了」。

(5) 這樣便可以開始真正的段位認定戰了。選擇「段位認定戰」[圖13]，但在挑戰你所下載的對戰角色前你必須勝過「模擬戰」中的三組選手 [圖14]。

(6) 成功打敗「模擬戰」中的三組選手後，便可以選擇「　c?」與你所下載的段位認定角色對戰。


圖10


圖11




圖12

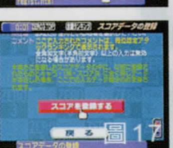

圖13

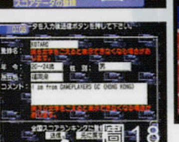


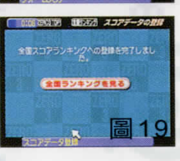

圖14

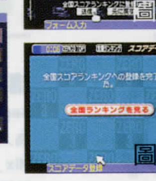

圖15

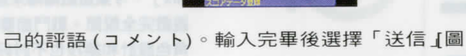

圖16


圖17


圖18


圖19




圖20　圖21　圖22　圖23

C. 上載資料進行網絡排名

(1) 在段位認定戰中勝出後，在主選擇畫面中選擇「NETWORK」，然後選擇「登錄の準備」及「はい」進行生成上載資料檔案。(所需記憶體容量為70 blocks)。

(2) 再選擇「ZERO3 ホームページ」連線至Zero3官方網站。

(3) 在主網頁上選擇「全國ランキング」(全國Ranking) [圖15]。

(4) 選擇「スコアデータの登錄」(Score Data 登錄) [圖16]，在下一個畫面亦只需要選擇「スコアを登錄する」(Score 登錄) [圖17]。

(5) 在登記畫面中輸入你的姓名 (登錄名)、年　止B 性別、所在地 (雖然並沒有「香港」這個選項) 以及自己的評語 (コメント)。輸入完畢後選擇「送信」[圖18]。

(6) 出現像圖19的畫面便表示登錄已經完成，選擇「全國ランキングを見る」。

(7) 選擇第五項的「段位認定アタックランキング」[圖20]。

(8) 選擇你的段位認定角色，例如你剛才所下載的是No.4的Benson的話，在亦需要選擇這個角色觀看你的資料 [圖21]。

(9) 進入排名榜後你可以在「登錄者名」一項中輸入你登錄資料時所輸入的姓名 [圖22]，然後選擇「檢索」，搜尋你的資料，這樣你便可以看到自己的排名了 [圖23]。

想瀏覽段位認定戰全日本排名榜的朋友可到以下網址：

http://www2.capcom.co.jp/zero3/rank/license_top.php3

而除了段位認定排名之外，ZERO3網站亦有「アーケードモードランキング」(Arcade Mode Ranking) 以及「サバイバルモードランキング」(Survival Mode Ranking)等排行榜，而登錄方法與剛才所說的段位認定成績登錄方法完全一樣。



JUSTICE 學園
挑戰世界冠軍!!

以下為截至1月15日為止成績榜中頭十份以及榜末成績的資料。詳細資料可到以下網站瀏覽：http://www4.capcom.co.jp/m-justice/score/score_rank/index.html

名次	分數	使用角色
1st	9,999,900 分	EDIT
2nd	9,938,100 分	EDIT
3rd	9,873,900 分	EDIT EDIT EDIT
4th	9,833,000 分	EDIT
5th	7,887,200 分	EDIT EDIT
6th	7,133,000 分	
7th	6,890,200 分	
8th	5,534,900 分	
9th	5,261,300 分	
10th	4,544,400 分	EDIT
309th	500,000 分	

◆ 上載遊戲成績 (NET RANKING)

玩者可上載在「ARCADE」模式中的「FREE MODE」所得到的分數，而上載條件是玩者不可以對原初的OPTION設定進行任何改動。

(1) 在主選擇畫面中選擇「ネットワーク」(Network) [圖24]。

(2) 選擇「アップロードファイル作成」(生成上載檔案) [圖25] 進入上載檔案生成畫面。

(3) 選擇「ファイルの作成」(生成檔案) 後便會出現「ファイルにEDITキャラを登録しますか?(ランキング情報は自動的に登録されます)」的字句 [圖26]，由於我們並非生成EDIT角色檔案，請按B鈕選擇「いいえ」(否)，然後再選擇記憶卡儲存分數資料上載檔案 [圖27]。

(4) 按A鈕反回NETWORK畫面後選擇「HOME PAGE」、再選擇「燃えろ！ジャスティス a園ホームページ」[圖28] 及「はい」連線上網。

(5) 選擇「ENTER」[圖29] 進入遊戲網站主選擇畫面，選擇「スコアランキング」[圖30] 後再選擇「ランキング登録」[圖31]。

(6) 輸入你的姓名 (登錄名)、年齡、性別、所在地、評語 (コメント)，選擇「参照」按鈕並選擇你剛才所生成的上載檔案 [圖32]。

(7) 最後選擇「登錄」。

(8) 完成登錄後選擇「BACK」返回SCORE RANKING畫面 [圖33]，再選擇「スコアランキング」。

(9) 在「検索：登錄者名」一項中輸入你剛才登錄時所輸入的名字 [圖34]，並按「検索」便可以看到你的成績排名了 [圖35]。


圖 24


圖 25


圖 26


圖 27


圖 28


圖 29

圖 30


圖 31

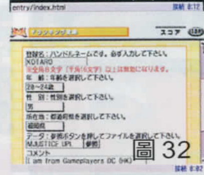

圖 32


圖 33

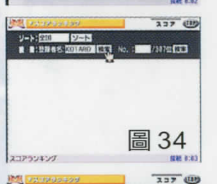

圖 34


圖 35

遊戲資料下載

選擇「ENTER」進入遊戲網站主選擇畫面，選擇「ダウンロード」[圖36] 進入下載遊戲資料畫面，一共有4組11個隱藏角色供玩者下載。而第一組資料除了隱藏角色之外，還包括隱藏服飾資料 [圖37]。

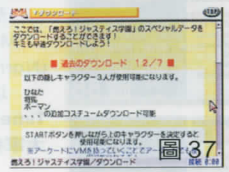
第一組：
ひなた
將馬
ボーマン
以及隱藏服飾

第二組：
「豪腕アメリカン」ロイ・ブロムウェル (ROY BROMWELL)
「セクシーチアリーダー」ティファニー・ローズ (TIFFANY LORDS)
「暴走總番長」 WILD 醍醐 (WILD DAIGO)

第三組：
「甦る外道魂」POWERDアキラ (POWERWD AKIRA)
「偽りノ拳」ヴァツ (VATSU)

第四組：
「暗黑の刺客」霧嗯 九郎
「忌むべき狂氣」忌野 雹

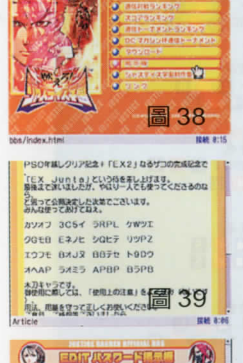

圖 36

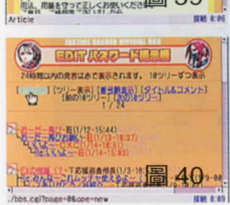

圖 37

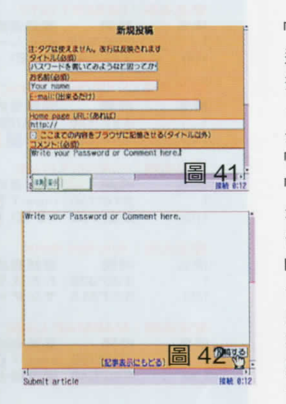
育成角色 (EDIT角色) 密碼留言板 (可使用PC進入)

在主網頁中選擇「掲示板」[圖38] 便會進入揭示板使用守則畫面，選擇「同意する」(同意)。揭示板分為「通常掲示板」、「攻略掲示板」以及「EDITパスワード掲示板」(Edit Password留言板)，在Edit Password留言板中你可以看到其他網友所留下的育成角色密碼 [圖39]，你亦可以將自己的密碼寫在留言板上。

方法是先選擇「EDITパスバード掲示板」進入留言區，選擇「新規投稿」[圖40]，然後在投稿表上順序輸入稿件的題目 (タイトル)、你的姓名 (お名前)、電郵地址 (可有可無)、個人網址 (可有可無) 以及留言內容 [圖41]，按「投稿する」[圖42]。完成投稿後便可以按「記事表示に?る」返回留言板。


圖 38
圖 39


圖 40


圖 41
圖 42

■ JOJO 的奇妙冒險 / JOJO 的奇妙冒險 ～給未來的遺產～

挑戰隱藏模式



圖 45



圖 46

在《JOJO 的奇妙冒險～給未來的遺產～》的官方網站上，一共有12個分別對應《JOJO 的奇妙冒險》及《JOJO 的奇妙冒險　～給未來的遺產～》的隱藏角色及隱藏模式 (見下文) 供下載。下載方法如下：

(1) 在主題畫面選擇「Internet」[圖 43] 及「YES」，然後選擇你已有的遊戲儲存資料 (沒有的話選擇「exit」便可)。
(2) 選擇「インターネット接續」及「はい」連線上網 [圖 44]。
(3) 連線後選擇 [ENTER] 進入主網站 [圖 45]。
(4) 選擇「シークレットダウンロード」進入下載畫面 [圖 46]。
(5) 在下載畫面中，一共有十二項下載項目，你無須逐一下載，只需要選擇下載第十二項，其餘的一至十一項便會自動同時下載 [圖47]。(所需記憶體容量為 4 blocks)
(6) 最後按左-Trigger 選擇「ゲームに　る」返回遊戲。
(7) 下載遊戲資料後，在遊戲開始時的人物選擇畫面中便會出現一個寫有「6」字的箭頭，顯示遊戲有六個隱藏人物供玩者選擇 [圖 48]。
(8) 而在主選擇畫面中會出現隱藏模式設定選項「ALESSI」的字樣 [圖 49]。

圖 43　圖 44　圖 47　圖 48　圖 49　圖 50　圖 51

下載資料內容一覽

JOJO 的奇妙冒險

隱藏角色：
(1) ディオ
(2) 邪惡の化身ディオ
(3) 誇り高き血統ジョセフ
(4) Survival Mode (サバイバル) 新增新敵人
(5)アレッシーモード (ALESSI隱藏模式)

JOJO 的奇妙冒險　～給未來的遺產～

隱藏角色：
(1) 邪惡の化身ディオ
(2) 誇り高き血統ジョセフ
(3) イエローテンバランス
(4) カーン
(5) ホル.ホース＆ボインゴ
(6) 恐怖を乘り越えた　花京院
(7)アレッシーモード (ALESSI隱藏模式)



「ALESSI」隱藏模式解說 (アレッシーモード)

在主選擇畫面中選擇「GAME START」後選擇「ALESSI」進入隱藏模式設定畫面 [圖 50]。 你可以在設定畫面中選擇三種玩法中的其中一種，啟動「ALESSI」模式後，在對戰模式 (Versus) 中對戰雙方的人物角色便會因應特定條件變成返老還童版 [圖51]。而三種模式的具體玩法如何：

l)「スタンドクラッシュ」(Stand Crash；任何一方被Stand Crash 後即會被返老還童)。
2)「10/20/30/40 秒ずつ交互」(雙方每隔10/20/30/40 秒輪流出現一次反老還童版。)
3)「開始から」(遊戲開始雙方均以反老還童版對戰)

■ DAYTONA USA 2001

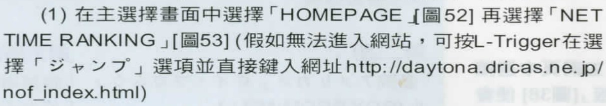
挑戰極速！

圖 52



圖 53

玩者在「SINGLE RACE」及「TIME ATTACK」兩個模式中的遊戲成績假如能夠打入「RECORDS」中的排名榜的話，便有資格將成績上載至《Daytona USA 2001》的官方網站，方法如下：



(1) 在主選擇畫面中選擇「HOMEPAGE」[圖 52] 再選擇「NET TIME RANKING」[圖53] (假如無法進入網站，可按L-Trigger在選擇「ジャンプ」選項並直接鍵入網址 http://daytona.dricas.ne.jp/nof_index.html)

(2) 選擇「NO Flash Page」後選擇「ENTRY」[圖 54]。

(3) 在右方的「RANKING ENTRY」畫面中選擇「RANKING ENTRY」[圖55]。

(4) 這時玩者需要輸入三項資料 [圖 56]。

第一項 (參照)：按「參照」並選擇你的遊戲資料檔案。
第二項　：你在排名榜上顯所使用的姓名。
第三項　：電郵地址。
完成資料輸入之後選擇「ENTRY」。

注意：排名榜最多只能夠顯示100項賽事資料，所以讀者最好先確定自己是否能夠打入榜才進行登錄過程。

想瀏覽排名榜資料的話可在網站上選擇「SINGLE RACE」或「TIME ATTACK」，然後再選擇個別賽道的「TYPE」選項，即「N」(Normal)「R」(Reverse)「M」(Mirror)「MR」(Mirror Reverse)

以下分別列出了截至1 月15 日為止八條賽道Normal 模式中Time Attack 以及Single Race 成績榜中榜首及榜末的賽事成績供大家參考。



圖 54



圖 55



圖 56





SINGLE RACE 模式

賽道名稱：THREE SEVEN SPEEDWAY

排名	時間	登錄者姓名
1	2'04"796	LAP.HONGKONG MT H
100	2'23"828	bub MT M

賽道名稱：DINOSAUR CANYON

排名	時間	登錄者姓名
1	2'45"640	LAP.HONGKONG MT H
100	3'12"250	松特上 MT M

賽道名稱：SEA-SIDESTREET GALAXY

排名	時間	登錄者姓名
1	3'09"828	にっしー MT H
100	3'40"546	Luv@9RC MT MS

賽道名稱：DESERT CITY

排名	時間	登錄者姓名
1	2'48"625	にっしー MT H
100	3'19"343	TOKEI MT S

賽道名稱：NATIONALPARK SPEEDWAY

排名	時間	登錄者姓名
1	3'27"328	TAKU@SST MT S
100	3'59"109	BAD MT S

賽道名稱：CIRCUIT PIXIE

排名	時間	登錄者姓名
1	2'16"750	mae-T MT S
100	2'28"750	TOKEI MT S

賽道名稱：RIN RIN RINK

排名	時間	登錄者姓名
1	3'20"328	わたぼう MT M
100	3'50"515	サンダーくん MT M

賽道名稱：MARMAID LAKE

排名	時間	登錄者姓名
1	4'05"359	mae-T MT M
100	4'40"640	爆走紳士 MT S

TIME ATTACK 模式

賽道名稱：THREE SEVEN SPEEDWAY

排名	時間	登錄者姓名
1	2'05"656	TAKU@SST
100	2'21"406	MOMO_tkf

賽道名稱：DINOSAUR CANYON

排名	時間	登錄者姓名
1	2'44"656	LAP,HONGKONG
100	3'10"984	USA

賽道名稱：SEA-SIDESTREET GALAXY

排名	時間	登錄者姓名
1	3'06"796	K.Okamoto
100	3'49"203	との

賽道名稱：DESERT CITY

排名	時間	登錄者姓名
1	2'44"765	K.Okamoto
100	3'35"687	SINA

賽道名稱：NATIONALPARK SPEEDWAY

排名	時間	登錄者姓名
1	3'24"984	K.Okamoto
100	4'15"390	せっくん

賽道名稱：CIRCUIT PIXIE

排名	時間	登錄者姓名
1	2'08"453	TAKU@SST
100	2'35"109	...グリム...

賽道名稱：RIN RIN RINK

排名	時間	登錄者姓名
1	3'15"078	わたぼう
100	3'58"921	X-DAN

賽道名稱：MARMAID LAKE

排名	時間	登錄者姓名
1	3'52"484	ているす
100	4'57"125	???

表記

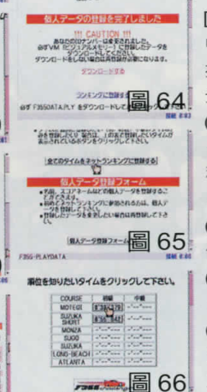
Unicorn	MT Manual
Hornet	AT Automatic
GrassHopper	S Soft
RedCat	MS Medium Soft
Ruleof9th	M Medium
Lightning	MH Medium Hard
P.B.Super	H Hard
Javelin	

F355 CHALLENGE











與《Daytona USA 2001》一樣，你亦可以上載你的賽事成績進行網絡排名。方法如下：

(1) 完成賽事後，必需要在主題畫中選擇「SAVE GAME」儲存遊戲成績資料。

(2) 在主題畫面選擇「HOME PAGE」，然後再選擇「F355 Challenge Internet Web Site」[圖57]。

(3) 連線上網進入F355主網頁後選擇「RANKING」[圖58]，再選擇「ランキングに登錄する」[圖59]。

(4) 選擇「送信」後便會進入「プレイヤーデータ」(Player Data) 畫面，由於你並未進行個人資料登記，在「Your Personal Data」一欄中只會出現「NO NAME」等資料[圖60]，但你仍然可以在「Bestlap & MAXspeed」一項中看到你剛才所上載的賽事成績資料[圖61]。你需要選擇網頁下方的「個人データ登錄フォームへ」(個人資料登錄表) 並輸入你的個人資料[圖62]。

(5) 所需資料包括姓名(名前)、Score Name (スコアネーム，即你在完成賽事後為成績進行登記時所使用的名稱)、出生日期以及性別。完成表格後選擇「エントリー」(Entry)確認[圖63]。

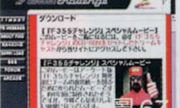
(6) 選擇「ダウンロードする」(下載) 將剛才的登記資料儲存於記憶卡上[圖64]。

(7) 選擇「全てのタイムをネットランキングに登錄する」(為全部成績進行登錄) [圖65]。

(8) 完成登錄後，你只需要選擇畫面中列出的你的賽事時間[圖66]，便可以看到你的網絡排名。

以下列出了截至1月15日為止十一條賽道初級 (AT，Automatic) 模式中榜首及榜末的賽事成績供大家參考。

◆ 其他網絡元素











進入F355官方網站後選擇「DOWN LOAD」，便會進入下載網站。供下載的檔案資料包括：

《F355 Challenge》特製影像片段(スペシャルムービー) [圖67]：這是街機版F355開發隊伍所制作的一段意念影像。玩者只需要選擇「ムービーを?る」進入影像區便可以觀看片段[圖68]。

職業車手Ghost Car資料[圖69]：有多位職業賽車手的F355遊戲資料供下載。玩者選擇想下載的車手資料後按「ダウンロード」，在下一個備註畫面中按「DOWN LOAD」[圖71] 以及「はい」並選擇記憶卡位置便完成下載過程。

遊戲資料可作為「Arcade」中的Free Run (フリー走行) 遊戲模式的Ghost Car使用 (玩者需先在遊戲「OPTIONS」中的「GAME SETTINGS」內的「GHOST CAR」設定為「ON」[圖70])。

PC用F355 Wallpaper [圖72]：一共有3張F355壁紙供下載，玩者必須使用PC才可以下載這些壁紙。網站位置為http://www.sega-rd2.com/f35/jp/index2.html。

●AT/MOTEG I

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	Ron Berggren	US	0'36"402	2001/01/13
2293	ACE!	UK	2'43"962	2001/01/10

●AT/MONZA

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	ic GDOTI@RL	UK	1'44"385	2001/01/14
1851	TAGBOY	UK	3'06"595	2001/01/14

●AT/SUZUKA

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	RICH CHANEY	UK	2'08"298	2001/01/13
1264	Snake jr	AS	5'34"627	2000/10/31

●AT/ATLANTA

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	RABSAS	JP	0'30"428	2001/01/06
1246	David	UK	1'06"845	2000/10/21

●AT/LAGUNA-SECA

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	LISBON@yoshi	JP	1'28"718	2000/10/08
974	BERLIN BLUNT	DE	6'43"284	2000/11/27

●AT/FIORANO

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	CARGO ^^	JP	1'13"991	2000/12/21
723	LEON	UK	3'25"621	2000/11/21

●AT/SUZUKA SHORT

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	ic GDOTI@RL	UK	0'49"931	2001/01/14
2029	KLAVA	IT	1'22"475	2000/12/27

●AT/SUGO

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	ic GDOTI@RL	UK	1'22"995	2001/01/14
1331	JORGE	ES	2'25"315	2000/11/02

●AT/LONG-BEACH

排名	登錄者姓名	國家	時間	登錄日期
1	CARGO ^^	JP	1'06"363	2000/12/21
1437	F-1	JP	2'21"166	2000/08/12

●AT/NURBURGRING

排名	姓名	國家	時間	登錄日期
1	AOI.K.S	JP	1'42"260	2000/11/09
915	Jr.Brasil	US	3'45"199	2000/11/09

●AT/SEPANG

排名	姓名	國家	時間	登錄日期
1	CARGO ^^ [cgo]	JP	2'09"570	2000/12/21
717	NORIYUKI.N [NON]	JP	24'29"348	2000/08/07

表記：

：表示F355的性能經過調教，並與預設的F355性能有出入。

ON：Assistant機能(アシスト機能) 在遊戲中曾經被啟動

：由左至右分別為Training、Free Run (フリー走行)、Race (レース)模式。



GAME DC PLAYERS GAME DATA

製造商	SEGA（AM2 CRI）
發售日期	發售中（1月18日）
售價	5,800日圓
容量	GD ROM
記憶	11 BLOCK

FIG / 1～2P / MEMORY BACK UP / 對應VGA BOX / 對應PURU PURU PACK / 對應ARCADE STICK / 對應MODEM

Story

在ARMSTONE CITY市長B.M.的陰謀底下，VIPER戰士展開了前所未有的激戰，每位戰士也希望以自己的實力勝出比賽。

然而，兩年之後，奉行獨裁政權的B.M.竟然一反舉辦比賽時的態度，為了除去在背後與自己作對的VIPER戰士，B.M.立例大舉捕捉VIPER，大部份的戰士因此成為階下囚，送往ARMSTONE CITY海上的孤島式監獄。至於少部份能夠倖免於難的戰士，也只可以過著隱匿的生活，漸漸開始氣餒，卸下戰士的盔甲，只有一些仍然不甘屈服於B.M.的高壓，繼續向B.M.進行反抗……

System Manual

ONE STEP	→→
QUICK STEP	←←
DASH	→（→）or G掣不放・（→）
上段GUARD & ATTACK	←+P or K
下段GUARD & ATTACK	↙+P or K
原地起身	倒地時→ or G or K掣連按
HEAD SPRING	倒地時P
後轉起身	倒地時←
前轉起身	倒地時→
空中受身	被轟起至半空時↑or↓or ← or →+P+K+G
HEAD SPRING	被轟起後著地時P+K+G
橫轉受身	被轟起後著地時↑or↓+P+K+G
後轉受身	被轟起後著地時←+P+K+G
上段TECH GUARD	P+K+G
下段TECH GUARD	↙+P+K+G
TECH GUARD攻擊	TECH GUARD成功時P or K
軸心向內移動	TECH GUARD成功時↑+P+K+G or P+K+G（向左時）
軸心向外移動	TECH GUARD成功時↓+P+K+G or P+K+G（向右時）

※以上招式全部是角色向右時的指令；→…迅速推前之後回中、（→）…持續輸入推前

Basic Control

跳躍 ↑ / 後退 ← / 前進 → / 蹲下 ↓

- A GUARD 防禦（g）
- K PUNCH 拳（P）
- S KICK 蹴（K）

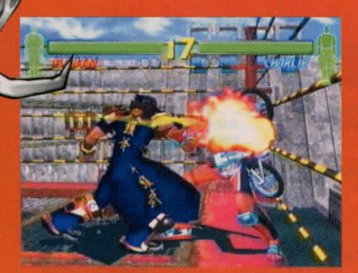
→……前進
↘……蹲下前進
↓……蹲下
↙……蹲下後退
←……後退
↖……後方跳躍
↑……垂直跳躍
↗……前方跳躍

VIPERS 2

Fighting Technique

Catch the Winning Key*1

ARMOR SYSTEM





能夠在《FIGHTING VIPERS》中左右勝利的，其實正是每位VIPER戰士身上所穿著的盔甲（ARMOR），其中共分為上半身和下半身兩個部份，只要其中一個部份受到攻擊，反映那個部份的盔甲的耗損度就會上昇（位於體力側邊的人體圖「ARMOR GAUGE」，會因應盔甲的受損情況作出顯示），當超出盔甲所能夠承受的衝擊時，盔甲就會自動破裂，出現不利的情況。

盔甲破裂後的影嚮

- 防禦力下降
- 延長被攻擊時呆滯的時間
- 增強被轟起時浮起的幅度
- 可以使用SUPER K.O.技

Catch the Winning Key*2

SUPER K.O.SYSTEM

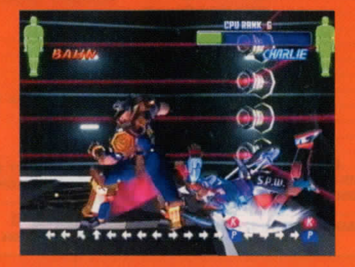


可以令到使用者一口氣勝出兩個回合的特殊系統，至於取決的條件，就是使用ARMOR破壞或SUPER K.O.技了結對手，不過由於以上兩種招式本身的攻擊力極之有限，加上兩者同樣需要完全破壞盔甲時才可以使用，所以絕對屬於效益大、風險更大的招式。

Catch the Winning Key*3

軸足

初學者通常最容易忽略的地方，簡單來說，就是透過DASH或特定的招式，決定架式的重心放於左腳或右腳，令到移動速度、攻擊的形態和距離產生變化。

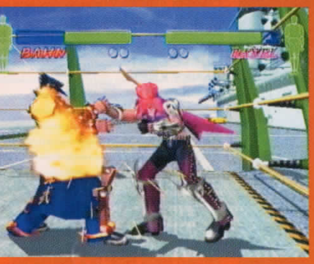




Catch the Winning Key*4

Stiffen Subtraction System





◆有利如BAHN的「鐵肘」（→+P），只要被對手擋格數次，也會出現被反擊的情況

為了禁止連續或只會使用有利性質比較高的攻擊，《FIGHTING VIPERS 2》特別定立了一套可以減低防禦攻擊後硬直的演算方法，只要連續防禦同一種招式超過三次，硬直的時間就會縮短三個FRAME（3／60秒），而在第三次之後，只要每防禦同一招式一次，硬直也會縮短一個FRAME，直至第六次為止，由每一個回合開始計算。換句話說，就算是遊戲中最有利的招式，一旦被對手擋格超過六次，也會立即成為不利的招式。

Catch the Winning Key*5

解拆投技



投技既然可以破解對手鐵壁般的防禦，同樣，投技也可以抵禦對手的各種投技，只要在對手輸入通常投或指令投（下段投、DOWN和空中投除外）後的十三個FRAME之內，輸入對手投技指令最後的方向和相同的按掣（比方說，對手投技的指令是「→←+P+G」的話，使用者只需要輸入「←+P+G」），就可以成功從投技中逃脫，向對手進行反擊。

MAHLER



固有技

Move	Command
STRONG FIST	P
EXTREME BLOW	P・P
BLOW COMBO UPPER	P・P・P
BLOW COMBO STRAIGHT	P・P・→+P
BLOW COMBO HIGH KICK	P・P・K
FIST & HIGH KICK	P・K
COMBO SWITCH UPPER	P・K・P
LOW FIST	↓+P
ELBOW	→+P
SLIP ELBOW	→+P・P
DOUBLE SLIP ELBOW	→+P・P・P
STRONG UPPER	↘+P
HURRICANE PUNCH	←↙↓↘→+P
BLOCK STRAIGHT	←+P
HOOK	P+K
HOOK UPPER	P+K・P
SLOW HOOK	←+P+K
SLOW HOOK ＞ UPPER	←+P+K・P
SLOW HOOK ＞ DOUBLE UPPER	←+P+K・P・P
STANDING UPPER	站立途中P
STRONG HIGH KICK	K
STRONG HIGH KICK	（→）K
HIGH KICK FIST	K・P
HIGH COMBO	K・P・P
HIGH COMBO UPPER	K・P・P・P
HIGH COMBO STRAIGHT	K・P・P・→+P
HIGH COMBO HIGH KICK	K・P・P・K
HIGH COMBO SWITCH	K・P・K
HIGH COMBO SWITCH UPPER	K・P・K・P
HIGH SIDE KICK	K・K
ACCEL ROLL	↘+K
HIGH DOUBLE ACCEL	↘+K・K
REVOLUTION ONE	↓+K
REVOLUTION TWO	↓+K・K
BLOCK BREAK	↙+K
上CRACK KICK	K+G
REVERSE SPIN HEEL DROP	→+K+G
HEEL DROP ＞ LOW SPIN	→+K+G・↓+K
HEEL DROP ＞ LOW SPIN HIGH KICK 1	→+K+G・↓+K・K
HEEL DROP ＞ LOW SPIN HIGH KICK 2	→+K+G・↓+K・K・K
HEEL DROP ＞ LOW SPIN MIDDLE KICK	→+K+G・↓+K・K・↘+K
REVERSE SPIN SIDE KICK	↘+K+G
STORAGE HEEL DROP	←+K+G
STORAGE HEEL DROP	←+K+G同按不放
LEG CANNON	→→+K+G
REVERSE SPIN LOW KICK	↙+K+G
NIEL KICK	↓+K+G
KNOCK OVER HELL	→+P+K+G（SUPER K.O.技）
WALL WALKER	背近牆壁時←←+K+G
WALL CLIMB	大跳中接近牆壁時↑+P
WALL DIVE	WALL CLIMB中↑+P

投技

Move	Command
WALL THROW	近敵時P+G
FRANK SLUM	近敵右側時P+G
FRANK DROP	近敵左側時P+G
NECK WHIP	近敵時→+P+G
DEATH BALLET BOMB	近敵時↙+P+G
BRAIN BUSTER	近敵時↓+P+G
PEANUTS CRUSH	近敵時↓↘→+P+G
JUMPING BRAIN BUSTER	近敵時↓↓+P+G
SPAN FACE CRUSHER	近敵時←+P+G
BLACK RAINBOW	近敵時←→←+P+G
DARK STOLE BREAKER	近敵時→↘↓↙←+P+G
PUNISHER HANG	接近蹲下的對手時↘↘+P+G
WALL CLUSTER	面向牆壁近敵時P+G
EXTREME DEATH DRIVER	面向牆壁近敵時←→+P+G
FINAL DEATH DRIVER	面向牆壁近敵時←→+P+G・↓↙←↖↑+P+G
WALL ATTACK BACK DROP	背向牆壁近敵時P+G
SPAN WALL CRUSHER	背向牆壁近敵時←+P+G
REAR DROP	近敵背後時P+G
NEUTRON BOMB	近敵背後時←+P+G
DEADMAN FACE CRUSHER	近仰臥對手的腳部時←↙↓↘→+G
BLACK HOLE	空中近敵時←+P+K+G

JUMP攻擊

Move	Command
JUMP HAMMER	↑+P
ROLLING SOBAT	↑+K
THRUST PUNCH AIR	（↑）P
JUMP TOE	（↑）K
HOPPING KICK	小跳中K
LOW CUT KICK	小跳中↓+K
AIR ROLLING SOBAT	大跳中K
AIR DIVE	大跳中↓+K
FLARE KICK	大跳中↓+K
FLARE TOE	大跳中K
FRONT AIR KICK	大跳中→+K
BACK AIR KICK	大跳中←+K
JUMP HAMMER	大跳中P
DOWN HAMMER	大跳中P+K+G

DASH攻擊

Move	Command
RUNNIUG STRAIGHT	DASH中P
RUNNING KNEE	DASH中K
SLIDING KICK	DASH中↓+K
RUNNING TACKLE	DASH中P+G
RUNNING JUMP KICK	DASH中↗+K

轉身攻擊

Move	Command
TURN FIST	背向對手時P
LOW TURN FIST	背向對手時↓+P
TURN HIGH KICK	背向對手時K
DUN KICK	背向對手時↓+K
TURN SOBAT	背向對手時↑+K

DOWN攻擊

Move	Command
ELBOW DROP	↓+P
STRIKE STAMP	↓+K
WRECKING DIVE	↑+P

ARMOR破壞

Move	Command
MAHLER FLASH	→←→←+P+K+G

CHARLIE



固有技

Move	Command
BEAT 1	P
BEAT 2	P・P
ACID BEAT	P・P・P
ACID BEAT KNEE	P・P・P・K
ACID JAB	（→）P
DOUBLE RUSH	P・→+P
DOUBLE RUSH	P・（延遲少少）→+P
TRIPLE RUSH	P・→+P・P
TRIPLE RUSH HEEL DROP	P・→+P・P・K
RUSH ＞ 轉身	P・→+P・P+K+G
ELBOW	→+P
DOUBLE ELBOW	→+P・P
DOUBLE ELBOW KNEE	→+P・P・K
BARHOP	→+P・P・→+K
BARHOP FLIP	→+P・P・←+K
UPPER	↘+P
FUNKY HEEL	↘+P・K
SIT JAB	↓+P
BLOCK UPPER	←+P
STANDING UPPER	站立途中P
HIGH KICK	K
HIGH TIME	K・K
FRONT KICK	→+K
FLUKY	↘+K
FLUKY 2	↘+K・K
FLUKY ELBOW	↘+K・K・P
DOUBLE FRONT KICK ＞ LOW SPIN KICK	↘+K・K・↓+K
BEAT LOW	↓+K
BEAT LOW HIGH	↓+K・K
BLOCK BREAK	↙+K
BLOCK KNEE	←+K
BMX SOMER ＞ BMX RIDE	↖+K
COIN	↑+K
HEEL DROP	↑↓+K（第一段）
HEEL DROP	↑↓+K（第二段）
HIGH SPIN KICK	↓↘→+K
STAND HEEL	站立途中K
STAND HEEL DROP	站立途中K・K+G
TUMBLING	↓+P+K
FAKER TUMBLING	↓+P+K・↓+K
GRUB EBLOW	←+P+K
SWING CHARLIE	P+K
DOUBLE SWING CHARLIE	P+K・P
UNCLE DEATH	P+K・按著P掣不放
FANKY KNEE	K+G
BACK FLIP	←+K+G
BACK FLIP RIDE	↙+K+G
SUPER MAN	→+P+K+G（SUPER K.O.技）
BMX RIDE	↓↓
RIDE JAB	BMX RIDE後P
TAIL HOP	BMX RIDE後↓+P
THREE SIXTY	BMX RIDE後→+P
WRECKING HAMMER	BMX RIDE後↘+P
BURRY（BMX SOMERSAULT）	BMX RIDE後K
DOUBLE BURRY ＞ BMX RIDE	↖+K・K
WHEELIE & BURRY	BMX RIDE後按著K掣不放
FRONT KICK HOP BOOMERANG	BMX RIDE後→+K
BACK HOP BOOMERANG	BMX RIDE後←+K
PEG WHEELIE	BMX RIDE後P+K
SPRINT POSITION	BMX RIDE後↓+P+K+G
CABOOSE	BMX RIDE後P+K+G
CABOOSE LOW FLUTTER	BMX RIDE後P+K+G・P
CRAZY HITCHHIKER	BMX RIDE後P+K+G・→+P
OVER HEAD SWING CHARLIE	BMX RIDE後P+K+G・→+P・P P
OVER HEAD UNCLE DEATH	BMX RIDE後P+ K+G・→+P・按著P掣不放
OVER THE HEAD	BMX RIDE後P+K+G・→+P・P
CABOOSE ATTACK	BMX RIDE後P+K+G・K
CABOOSE BOTTOM ATTACK	BMX RIDE後P+K+G・↓+K
ERG RIO FLARE	BMX RIDE後P+K+G・↖+K
HANG RIDER	BMX RIDE向後時←+K
DOUBLE HANG RIDER	BMX RIDE向後時←+K・K
EMBER WHEELIE	BMX RIDE後面向牆壁時P+G

投技

Move	Command
WALL THROW	近敵時P+G
NECK DRIVER	近敵右側時P+G
SHOULDER BLADE	近敵左側時P+G
GYRO DRIVER	近敵時↓+P+G
FLIP SCREW DRIVER	近敵時←+P+G
ONE EIGHTY SCREW DRIVER	近敵時↓↘→+P+G
CIRCUS CHARLIE	近敵時→↘↓↙←+P+G
STINGER THROW	接近蹲下的對手時↘↘+P+G
STINGER CATCH	接近蹲下的對手時↘↘+P+G・P+K+G
WALL PRESS	面向牆壁近敵時P+G
SHOULDER PRESS	背向牆壁近敵時P+G
CANCAN	近敵背後時P+G
ROCKET AIR	空中近敵時←+P+K+G

JUMP攻擊

Move	Command
JUMP HAMMER	↑+P
JUMP HAMMER	（↑）P
JUMP TOE	（↑）K
HOPPING KICK	小跳中K
LOW CUT KICK	小跳中↓+K
AIR ROLLING SOBAT	大跳中K
FLARE TOE	大跳中K
FLARE KICK	大跳中↓+K
AIR DIVE	大跳中↓+K
FRONT AIR KICK	大跳中→+K
BACK AIR KICK	大跳中←+K
JUMP HAMMER	大跳中P

DASH攻擊

Move	Command
RUNNIUG STRAIGHT	DASH中P
RUNNING KNEE	DASH中K
SLIDER DRIFT	DASH中↓+K
RUNNING TACKLE	DASH中P+G

轉身攻擊

Move	Command
TURN BEAT	背向對手時P
TURN ELBOW	背向對手時↓+P
TURN KICK	背向對手時K
TURN KNEE	背向對手時K・K
LOW SPIN KICK TURN	背向對手時↓+K
TURN SOBAT	背向對手時↑+K

DOWN攻擊

Move	Command
TWIST STAMP	↓+K
DOUBLE TWIST STAMP	↓+K・K
STAMPING BACK ROLL	↓+K・K・K
CANTON	↑+P

ARMOR破壞

Move	Command
CHARLIE FLASH	→←→←+P+K+G

EMI



固有技

PULSAR……P
REPULSE……P・P
LOCOMOTIVE……P・K
LOCOMOTIVE ＞ 寢轉……P・K・P+K+G
CRACK DOWN……P・P・P
ACTION FIGHTER……P・P・P・K
ACTION FIGHTER ＞ 寢轉……P・P・P・K・P+K+G
CRACK DOWN ＞ SUNDANCE……P・P・P・↓+K
CRACK DOWN ＞ SUNDANCE ＞ 寢轉……P・P・P・↓+K・P+K+G
DUNK SHOT……→+P
HARD DUNK……→+P・P
HARD DUNK ＞ 寢轉……→+P・P・P+K+G
K.O. PUNCH……（→）P or ↓↘→+P
G-LOC……↘+P
STRIKE FIGHTER……↘+P・P+K
STRIKE FIGHTER ＞ GAIN GRAND……↘+P・P+K+G
STRIKE FIGHTER ＞ PENGO……↘+P・P+K+G・P
GAIN GRAND ＞ 心跳PENGUIN LAND……↘+P・P+K+G・P・P
BLOCK SLAP……←+P
BALLET……↓+P
ANGEL KISS……→→+P
ANGEL KISS ＞ STRIKE FIGHTER……→→+P・P
STRIKE FIGHTER ＞ SKY TARGET……→→+P・P・P+K
STRIKE FIGHTER ＞ GAIN GRAND……→→+P・P・P+K+G
PENGO……→→+P・P・P+K+G・P
心跳PENGUIN LAND……→→+P・P・P+K+G・P・P
STANDING UPPER……站立途中P
REGULUS……K
REGULUS ＞ 寢轉……K・P+K+G
CLUTCH HITTER……↘+K
FLICKY……↖+K
BLOCK GAL……←+K
SUNDANCE……↓+K
TAIL GUNNER……↓+K・K
TRIPLE ATTACK……↓+K・K・K
SUNDANCE……（↓）K
SUNDANCE ＞ 寢轉……（↓）K・P+K+G
TAIL GUNNER……（↓）K・K
BLOCK BREAK……↙+K
FORGER……↗+K
FORGER ＞ 寢轉……↗+K・P+K+G
FROGS……↗+K・K
FROGS ＞ 寢轉……↗+K・K・P+K+G
REPEAT……↗+K・K・K
SWAT……站立途中K
E SWAT……站立途中K・K
LOCOMOTIVE……P+K
SUPER LOCOMOTIVE……P+K・P+K
ASTRO FLASH……→+P+K
AFTER BURNER……背向牆壁←+P+K（第一段）
AFTER BURNER……背向牆壁←+P+K（第二段）
PASSING SHOT……K+G
TAIL GUNNER……↓+K+G
SHADOW DANCE……→+K+G
SHADOW DANCE ＞ TAIL GUNNER……→+K+G・K
WALL JUMP……背近牆壁時←←+K+G
WALL JUMP KICK……背近牆壁時←←+K+G・K
WALL JUMP CANCEL……背近牆壁時←←+K+G・P+K+G
HEAD-ON……↓+P+K（第一段）
HEAD-ON……↓+P+K（第二段）
HEAD-ON ＞ 寢轉……↓+P+K・P+K+G
U.F.O.戰士陽子妹妹……→+P+K+G（SUPER K.O.技）
SPACE HARRIER……↑+P+K+G
MOON WALKER……↑+P+K+G・↑+P
寢轉……↓↓
FLASH GAL……寢轉後腳向對手時P
TAPER……寢轉後腳向對手時P・P
BLENCH……寢轉後腳向對手時K
HANG ON……寢轉後腳向對手時K・（擊中後）P+G
GRAND CROSS……寢轉後腳向對手時←+K
TIP TAP……寢轉後腳向對手時K+G
HOT ROD……寢轉後腳向對手時P+K+G（第一段）
HOT ROD……寢轉後腳向對手時P+K+G（第二段）
HOT ROD ＞ 寢轉……寢轉後腳向對手時P+K+G・P+K+G
ROYALE ASCOT……寢轉後頭向對手時K
ROYALE ASCOT II……寢轉後頭向對手時K・K
CHOP LIFTER……寢轉後頭向對手時P
CHOP LIFTER ＞ 寢轉……寢轉後頭向對手時P・P+K+G
CHOP LIFTER 2……寢轉後頭向對手時P・P
CHOP LIFTER 3……寢轉後頭向對手時P・P・P
CHOP LIFTER 4……寢轉後頭向對手時P・P・P・P
CHOP LIFTER 5……寢轉後頭向對手時P・P・P・P・P
THUNDER BLADE……寢轉後頭向對手時↓+P（第一段）
THUNDER BLADE……寢轉後頭向對手時↓+P（第二段）
JUMP PUG……寢轉後P+K or ↓↓
JUMP PUG 2……寢轉後P+K・P+K or ↓↓+P+K

投技

ROCK'N PARK……近敵時P+K
R360（WIND WAR）……近敵右側時P+G
R360（RAD RALLY）……近敵左側時P+G
轉轉GAUCHO……近敵時↓+P+K
忍……近敵時↙+P+G
WALL THROW……近敵時←+P+G
SPORTS FISHING……→↘↓↙←+P+G
GET BASS……→↘↓↙←+P+G・→+P+G
GALAXY FORCE……近敵時←↙↓↘→+P+G
U.F.O.CATCHER……↑↓+P+G
STINGER THROW……接近蹲下的對手時↘↘+P+G
忍者PRINCESS……近敵背後時P+G
SCRAMBLER SPIRIT……面向牆壁近敵時P+G
TAG HAND WALL CRUSH……背向牆壁近敵時P+G
AIR RESCUE……空中近敵時←+P+K+G

JUMP攻擊

KNUCKLE HAMMER……↑+P
KNUCKLE HAMMER……↑+K
ALEX KID……（↑）P
HOPPER ROBO……（↑）K
HOPPING KICK……小跳中K
LOW CUT KICK……小跳中↓+K
AIR ROLLING SOBAT……大跳中K
FLARE TOE……大跳中K
FLARE KICK……大跳中↓+K
AIR DIVE……大跳中↓+K
FRONT AIR KICK……大跳中→+K
BACK AIR KICK……大跳中←+K
KNUCKLE HAMMER……大跳中P

DASH攻擊

RUNNIUG STRAIGHT……DASH中P
COUNTER RUN……DASH中K
POWER DRIFT……DASH中↓+K
SUPER BREAK OPEN……DASH中↓+P（第一段）
POWER DRIFT……DASH中↓+P（第二段）
RUNNING TACKLE……DASH中P+G

轉身攻擊

TURN PUNCH……背向對手時P
TURN DOUBLE PUNCH……背向對手時P・P
LOW TURN PUNCH……背向對手時↓+P
TURN KICK……背向對手時K
TAIL GUNNER……背向對手時↓+K
FLASH POINT……背向對手時←+K
TURN SOBAT……背向對手時↑+K
OBAOBA……背向對手時K+G

DOWN攻擊

TETRIS……↓+P
D.D.CREW……↓+K
ARABIAN FIGHT……↑+P

ARMOR破壞……

EMI FLASH……→←→←+P+K+G

RAXEL



固有技

JAB……P
LIGHT SPIN……P・P
JAB HIGH KICK……P・K
LIGHT THROW……P・P・P
LOOKS ZEST KILL……P・P・K
ELBOW CUT……→+P
KNUCKLE BLACK CLAW……→+P・P
LIGHT HAND……→+P・P・P
KNUCKLE CLAW KICK……→+P・K
KNUCKLE SHARK……→+P・K・P
SHARK FRENZY……→+P・K・P・→+K+G
SHARK FRENZY LOW……→+P・K・P・↓+K+G
UPPER……↘+P
DOUBLE UPPER……↘+P・P
SIT JAB……↓+P
LIGHTNING UPPER……←+P
DEATH SPIN UPPER……→↓↘+P
DEATH SPIN UPPER ＞ GUITAR TRUST……→↓↘+P・→→+P
STANDING UPPER……站立途中P
HIGH KICK……K
BACK OF KICK……（→）K
BACK OF DITCH……K・K
BACK OF DITCH+……K・K・K
KICK AWAY……→+K
MIDDLE KICK……↘+K
MOTOR CREW……↘+K・P
DEATH SPIN COMBO……↘+K・P・→+K+G
LOW SPIN COMBO……↘+K・P・↓+K+G
LOW SIDE KICK……↓+K
BLOCK BREAK……↙+K
BLOCK BUSTER……←+K
SPIN STAMP……↑+K
SOMERSAULT KICK……↖+K
STANDING HIGH KICK……站立途中K
SLICER……P+K
SWEEP……↘+P+K
SWEEP ＞ FLYING V……↘+P+K・P
CRIMSON……↓+P+K
CRIMSON DEATH……↓+P+K・P
DOUBLE CRIMSON DIG……↓+P+K・P・↓+P
ALTERNATE KICK……↓+P+K・K
ALTERNATE SWEEPER……↓+P+K・K・P
ALTERNATE STROKE……↓+P+K・K・K
ALTERNATE STICK……↓+P+K・K・P+K
ALTERNATE STINGER……↓+P+K・K・P+K・P+K
CRIMSON AWAY……↓+P+K・↓+K
GUITAR TRUST……→→+P
LOGARO ACCEL……↘↘+P+K
PORING OF……←→+P+K
SKY SCREAMER……K+G
DEATH SPIN KICK……→+K+G
DEATH SPIN KICK……近敵時→+K+G
DEATH SPIN KICK ＞ JAB……→+K+G・P
DEATH SPIN KICK ＞ LIGHT SPIN……→+K+G・P・P
DEATH SPIN KICK ＞ LIGHT THROUGH……→+K+G・P・P・P
DEATH SPIN SLASH……→+K+G・↓↘→+K
DEATH SPIN ROLLER……→+K+G・↓↘→+K・
……←↙↓↘→+K
DEATH SPIN KICK ＞ LIGHT THROUGH →+K+G・P・P・P
SLIDING KICK……↓+K+G
VULCAN DEATH GRIP……↓+K+G・（擊中後）P+G
FLAP JACK……↑+P+K+G
FLAP JACK ATTACK……↑+P+K+G・↑+P
VETO BARN……→+P+K+G（SUPER K.O.技）

投技

MAG NECK……近敵右側時P+G
STYLUS BACKBONE……近敵左側時P+G
WALL THROW……近敵時P+G
DEATH CANNON……近敵時→→+P+G
DANGEROUS NOISE……近敵時←→+P+G
PARACHUTE FLARE……近敵時↘←+P+G
BLACK COLOR……近敵時→↙+P+G
DETROIT LOCK DOWN……近敵時↑↓+P+G
CASCADE CRACK……接近蹲下的對手時↘↘+P+G
SCAPEGOAT HANGING……面向牆壁近敵時P+G
TAG HAND WALL CRUSH……背向牆壁近敵時P+G
PROGRESSIVE NOISE……近敵時←↙↓↘→+P+G
BLUE SKY BALLET……近敵時←↙↓↘→+P+G・
……↑↓+P+G
ROLLING STONE……近敵時←↙↓↘→+P+G・
……↑↓+P+G・→+P+G
DEATH DROP……近敵背後時P+G

JUMP攻擊

HAMMER RING……↑+P
HAMMER RING ON……↑+P・P
HAMMER RING……（↑）P
HAMMER RING ON……（↑）P・P
JUMP TOE……（↑）K
HOPPING KICK……小跳中K
LEG KILLER……小跳中↓+K
AIR ROLLING SOBAT……大跳中K
FLARE TOE……大跳中K
FLARE KICK……大跳中↓+K
AIR DIVE……大跳中↓+K
FRONT AIR KICK……大跳中→+K
BACK AIR KICK……大跳中←+K
ONE HAND……大跳中P

DASH攻擊

RUNNIUG STRAIGHT……DASH中P
RUNNING KNEE……DASH中K
SLIDING KICK……DASH中↓+K
RUNNING JUMP KICK……DASH中↗+K
RUNNING TACKLE……DASH中P+G

轉身攻擊

TURN PUNCH……背向對手時P
LOW TURN PUNCH……背向對手時↓+P
TURN KICK……背向對手時K
TURN KNEE……背向對手時K・K
LOW SPIN KICK TURN……背向對手時↓+K
TURN SOBAT……背向對手時↑+K

DOWN攻擊

GUITAR CRUSH……↓+P
GRAVE POST……↓↓+P
SPRIT KICK……↓+K
FLYING TASK……↑+P

ARMOR破壞

RAXEL FLASH……→←→←+P+K+G

SANMAN



固有技

SANMAN PUNCH......P
ONE TWO PUNCH......P・P
ONE TWO HAMMER......P・P・P
SANMAN PUNCH KICK......P・K
ONE TWO PEACH......P・P・K
SANMAN PUNCH UPPER......P・↘+P
BOOST KICK......P・↘+P・K
POWER KNOCK......←→+P
DOUBLE POWER KNOCK......←→+P・P
SANMAN UPPER......↘+P
DOUBLE UPPER......↘+P・P

SANMAN UPPER PEACH......↘+P・P・K
IGNITION PUNCH......→+P
GENERATOR PUNCH......→+P・P
FIRER GENERATOR PUNCH......→+P・P・P
ATOMIC GENERATOR PUNCH......→+P・P・P・P
FUSION GENERATOR PUNCH......→+P・P・P・P・P
SPIN SPANK......→+P・P+K
SPIN SPANK HAMMER......→+P・P+K・P
GENERATOR PISTON DRIVER...→+P・P+K・P・（擊中後）↘↘+P+G
BLOCK SWING......↙+P
LOW PUNCH......↓+P
ELBOW SMASH......→→+P
SANMAN KICK......K
SANMAN KICK......→+K
MIDDLE SANMAN KICK......↘+K
BLOCK BOMBER......←+K
LOW SANMAN KICK......↓+K
LOW KICK MIDDLE HOOK......↓+K・P
COMBO PISTON DRIVER......↓+K・P・（擊中後）↘↘+P+G
LEG THROW......↓+K+G
GIANT KICK......→+K+G
GIANT STAMP......→+K+G・K
ROLL WHEEL......背向牆壁時←←+K+G
JACKKNIFE THROW......P+K
DUSTER HAND......→+P+K
DUSTER HAND REVERSE......→+P+K・P
ONE TWO UPPER......→+P+K・P・P
POWER HAMMER......↓+P+K
DOUBLE POWER HAMMER......↓+P+K・P
ROUND TRIP HAMMER THROW......↓+P+K・P+K
PEACH BOMBER......↙+P+K
DOUBLE PEACH BOMBER......↙+P+K・P+K
ATOMIC PEACH BOMB......→+P+K+G（SUPER K.O.技）
JACK-KNIFE THROW......蹲下中P+K
STANDING UPPER......站立途中P

投技

SIDE SLOT DROP......近敵右側時P+G
NAG CUT......近敵左側時P+G
SANMAN NICE CAN......近敵時P+G
SHOULDER MIL......近敵時←↘P+G
BEAR BACK......近敵時→←+P+G
ELEPHANT HAG......近敵時→←+P+G・←←+P+G
SEA LION HAG......近敵時→←+P+G・←→+P+G
BEAST HUNTER......近敵時→←+P+G・←→+P+G・......←↙↓↘→+P+G
BACK BONE CRACK......近敵時↙+P+G
GIANT SWING......近敵時←↙↓↘→+P+G
POWER HUNTING......面向牆壁接近蹲下的對手時↓+P+G
SPARKERS CLUTCH......面向牆壁近敵時P+G
SANMAN BOMB......面向牆壁近敵時←→+P+G
TAG HAND WALL CRUSH......背向牆壁近敵時P+G
WHEELIE DROP......近敵背後時P+G
GIANT SWING......近仰臥對手的腳部時←↙↓↘→+P+G
MUCCS TRIP......近仰臥對手的腳部時→↘↓↙←+P+G
DRUG DEADMAN......近俯臥對手的腳部時←↙↓↘→+P+G

投技COMBO開始技

OVER DRIVE......近敵時→↘↓↙←+P+G
OVER BLOW......近敵時←→→+P+G

共通投技COMBO 1

FULL OVER DRIVE......→←+P+G
ANIMAL HOWLING......↑↓+P+G

共通投技COMBO 2

DOUBLE OVER DRIVE......→←+P+G

共通投技COMBO 3

FINAL OVER DRIVE......←↙↓↘→↗↑↖←+P+G

新投技COMBO

FISHTAIL BUSTER......↓↑+P+G
HIGH DRARAID......↓↑+P+G・↓↑+P+G
ERECT DRARAID......↓↑+P+G・←→+P+G
SUPER GLIDE......↓↑+P+G・→←+P+G
MUCCS DEATH VELT......←↙↓↘→+P+G
HEAD CANNON......←→+P+G
ULTRA TWIN CANNON......←→+P+G・→←+P+G

JUMP攻擊

SANMAN HAMMER......↑+P
ROLLING SOBAT......↑+K
MIDDLE ROLLING SOBAT......↗+P
SKY BURNER......（↑）P
JUMP TOE......（↑）K
HOPPING KICK......小跳中K
LEG BREAKER......小跳中↓+K
RIDER KICK......大跳中↓+K
AIR DIVE......大跳中↓+K
RIDER TOE......大跳中K
PEACH FALL......（↑）（延遲少少）K
FRONT AIR KICK......大跳中→+K
BACK AIR KICK......大跳中←+K
KNUCKLE HAMMER......大跳中→+P

DASH攻擊

SANMAN ATTACK......DASH中P
RUNNIUG GENERATOR PUNCH......DASH中P・P・P
RUNNING PEACH BOMBER......DASH中K
RUNNING JUMP KICK......DASH中↗+K
SLIDING KICK......DASH中↓+K

轉身攻擊

TURN PUNCH......背向對手時P
LOW TURN PUNCH......背向對手時↓+P
TURN KICK......背向對手時K
LOW SPIN KICK TURN......背向對手時↓+K
TURN SOBAT......背向對手時↑+K

DOWN攻擊

HEAD BOMB......↓+P
MEGATON STAMP......↓+K
PEACH BURGER......↑+P

ARMOR破壞

SANMAN FLASH......→←→←+P+K+G

GRACE



固有技

SINGLE BEAT......P
DUAL BEAT......P・P
TRIPLE BEAT......P・P・P
COED BEAT......P・P・P・P
VULCAN BEAT......P・P・P・P・P
BEAT HIGH KICK......P・K
BEAT TURN LEG......P・K・K
BEAT BLOCK BUSTER......P・P・K
BEAT LOW SPIN......P・↓+K
SIT BEAT......↓+P
SIT BEAT SPIN......↓+P・↓+K
BLOCK SLAP......←+P
TIP SLAP......→→+P
STANDING UPPER......站立途中P
ICE LEG......K
LEG BEAT......K・P
TURN LEG......K・K
VULCAN LEG......K・K・K
ICE LEG RAUNCHY......K・K+G
CAMEL KICK......↘+K
CAMEL SPIN......↘+K・K
CAMEL SPIN CUTTER......↘+K・K・K
SIT CAMEL......↓+K
BLOCK BREAK......↙+K
BLOCK BUSTER......←+K
SOMERSAULT KICK......↖+K
COIN......↑+K
COIN SOMER......↑+K・↖+K
BLADE SPIN......→→+K
BLADE SPIN 2......→→+K・K
BLADE SPIN > BLADE SLASH......→→+K・K・↓+K
BLADE SPIN COIN......→→+K・↑+K
BLADE SPIN COIN SOMER......→→+K・↑+K・↖+K
BLADE RAUNCHY......→↓↘+K
BLADE SLASH......↑↓+K
SLASH HIGH......↑↓+K・K
SLASH HIGH SLASH......↑↓+K・K・↓+K
SLASH REVERSE......↑↓+K・↑+K
SLASH REVERSE SOMERSAULT......↑↓+K・↑+K・↖+K
BLACK ICE......P+K
CROSS KICK......K+G
CROSS STEP......K+G・K
CROSS STEP RAUNCHY......K+G・K・K
CROSS BLADE......K+G・↘+K
CROSS BLADE RAUNCHY......K+G・↘+K・K
DOUBLE CROSS KICK......K+G・K+G
DOUBLE CROSS SLASH......K+G・K+G・↓+K
DOUBLE CROSS REVERSE COIN......K+G・K+G・↑+K+G
DOUBLE CROSS KICK > REVERSE CROSS KICK...K+G・K+G・→+K+G
DOUBLE CROSS KICK > 轉身......K+G・K+G・P+K+G
LONG AXIS......→+K+G
LONG AXIS TURN......→+K+G・K
SIT SPIN......↓+K+G
SIT SPIN 2......↓+K+G・K
SIT SPIN 3......↓+K+G・K・K
SIT SPIN 4......↓+K+G・K・K・K
SIT SPIN 5......↓+K+G・K・K・K・K
SIT SPIN > CROSS KICK......↓+K+G・K+G
SIT SPIN > DOUBLE CROSS KICK......↓+K+G・K+G・K+G
BLADE SPIN REVERSE......→→+K+G
DOUBLE ACCEL LOW SPIN......→→+K+G・K+G
ACCEL DIG......→→+K+G・P+K+G
WALL SLIDE......背向牆壁時←←+K+G
WALL SLIDE EDGE......背向牆壁時←←+K+G・K
WALL SLIDE CANCEL......背向牆壁時←←+K+G+G
LADY UNDER ARM TURN......→+P+K+G（SUPER K.O.技）

投技

MERLE STEINER......近敵右側時P+G
MERLE STEINER......近敵左側時P+G
WALL THROW......近敵時P+G
ICE NEMESIS......近敵時→←+P+G
SHOULDER THROUGH......近敵時↓←+P+G
HUNTING EDGE......近敵時↙+P+G
UNDER ICE MAIDEN......近敵時←↘+P+G
EDGE CATHART......近敵時←→+P+G
CASCADE SLICER......接近蹲下的對手時↘↘+P+G
SCRATCH HEART......面向牆壁近敵時P+G
TAG HAND WALL CRUSH......背向牆壁近敵時P+G
BACK SUPLEX......近敵背後時P+G
FRANKEN STEINER......空中近敵時↓+P+K+G

JUMP攻擊

KNUCKLE HAMMER......↑+P
KNUCKLE HAMMER......（↑）P
JUMP TOE......（↑）K
HOPPING KICK......小跳中K
BLADE CUTTER......小跳中↓+K
AIR ROLLING SOBAT......大跳中K
FLARE TOE......大跳中K
SIN SLICE......大跳中↓+K
BLADE SLASH AIR......大跳中↓+K
FRONT AIR KICK......大跳中→+K
BACK AIR KICK......大跳中←+K
KNUCKLE HAMMER......大跳中P

DASH攻擊

RUNNIUG BEAT......DASH中P
DASH BLADE......DASH中K
SLIDING KICK......DASH中↓+K
FLICK FLACK......DASH中P+G
DASH COIN......DASH中K+G

轉身攻擊

TURN BEAT......背向對手時P
LOW TURN ELBOW......背向對手時↓+P
TURN KICK......背向對手時K
LOW SPIN KICK TURN......背向對手時↓+K
TURN SOBAT......背向對手時↑+K

DOWN攻擊

CUTTING BOARD......↓+K
SMART DIVE......↑+P

ARMOR破壞

GRACE FLASH......→←→←+P+K+G

JANE

固有技

CLAP KNUCKLE	P
DOUBLE CLAP	P・P
TRIPLE BUSH	P・P・P
DOUBLE CLAP HIGH KICK	P・P・K
LOW SPIN COMBO	P・P・↓+K
COMBO RAID KNEE	P・P・→+K
COMBO BLOCK STRAIGHT	P・P・←+P
KNUCKLE HIGH KICK	P・K
COMBO SWITCH UPPER	P・K・P
SMART KICK	K
SMART KICK	（→）K
CUT KNEE	→+K
SPIN KICK	↘+K
SPIN POWER HOOK	↘+K・P
LOW SPIN KICK	↓+K
LEG SPIRAL	↓+K・K
LEG SPIRAL > POWER HOOK	↓+K・K・P
DOUBLE TAIL BUSTER	↓+K・↓+K
STANDING SPIN KICK	站立途中K+G
STANDING HIGH KICK	站立途中K
KNEE LAUNCHER	站立途中→+K
LOW KNUCKLE	↓+P
LOW KNUCKLE SPIN	↓+P・K
BODY BLOW	→+P
DOWN SMASH	→+P・P
DOUBLE DOWN SMASH	→+P・P・P
BODY BLOW UPPER	→+P・↘+P
BODY BLOW TORNADO	→+P・←↙↓↘→+P
BODY BLOW > POWER STRAIGHT	→+P・P+K+G
BODY BLOW > POWER STRAIGHT	→+P・P+K+G同按不放
POWER SMASH	→→+P
DOUBLE POWER SMASH	→→+P・P
TOSS UPPER	↘+P
TOSS UPPER	蹲下中↘+P
STANDING UPPER	站立途中P
BLOCK STRAIGHT	←+P
BLOCK SWING	↙+P
SWING UPPER	↘+P+K
GROUTING BLOW	↓+P+K
POWER HOOK	P+K
POWER SHOULDER	站立途中P+K
LOW SPIN KICK	↓+K+G
TORNADO PUNCH	←↙↓↘→+P
TORNADO PUNCH	←↙↓↘→+按著P掣不放
CRAWL TORNADO PUNCH	←↙↓↘→+P・↙or↓or↘（放開）P
BREAK CANNON	→+P+K+G（SUPER K.O.技）
WALL SLIDE	背向牆壁時←←+K+G
WALL SLIDE KNUCKLE	背向牆壁時←←+K+G・P
WALL SLIDE CANCEL	背向牆壁時 ←←+K+G・P+K+G
WALL CLIMB	大跳中接近牆壁時↑+P
WALL DIVE	WALL CLIMB中↑+P
FORE HEAD BREAKER	近敵左側時P+G
CLINCH PUNCH	近敵時P+G
DOUBLE CLINCH PUNCH	近敵時P+G・←+P
CLINCH STRIKE KNEE	近敵時P+G・→+K
CLINCH KNEE	近敵時K+G
FIRING UP BREAKER	近敵時→↓+P+G
BLEN BUSTER	近敵時→←+P+G
LADY ASSAULT	近敵時←↘+P+G
CLINCH KNEE GRAB	近敵時←↙↓↘→+K+G
SUPER COMBO KNEE LAUNCHER	近敵時←↙↓↘→+K+G・↓→+K
HANGING KNEE LAUNCHER	近敵時←→+P+G
FACE CRUSHER KNEE	接近蹲下的對手時↘↘+P+G
WALL SCRATCH	面向牆壁近敵時P+G
WALL STRIKE KNEE	面向牆壁近敵時K+G・K+G
DOUBLE WALL STRIKE KNEE	面向牆壁近敵時K+G・K+G
TAG HAND WALL CRUSH	背向牆壁近敵時P+G
BREAK NECK DRIVER	近敵背後時P+G
TIGER SUPLEX	近敵背後時←+P+G

投技

ROCKET BREAKER	近敵右側時P+G

JUMP攻擊

JUMP HAMMER	↑+P
ROLLING SOBAT	↑+K
JUMP HAMMER	（↑）P
JUMP TOE	（↑）K
HOPPING KICK	小跳中K
LOW CUT KICK	小跳中↓+K
AIR ROLLING SOBAT	大跳中K
FLARE TOE	大跳中K
FLARE KICK	大跳中↓+K
AIR DIVE	大跳中↓+K
FRONT AIR KICK	大跳中→+K
BACK AIR KICK	大跳中←+K
JUMP HAMMER	大跳中P

DASH攻擊

RUNNIUG TACKLE	DASH中P
RUNNING KNEE	DASH中K
SLIDING KICK	DASH中↓+K
RUNNING TACKLE	DASH中P+G
RUNNING JUMP KICK	DASH中↗+K

轉身攻擊

TURN KNUCKLE	背向對手時P
LOW TURN KNUCKLE	背向對手時↓+P
TURN KICK	背向對手時K
LOW SPIN KICK TURN	背向對手時↓+K
TURN SOBAT	背向對手時↑+K

DOWN攻擊

KNUCKLE PAT	↓+P
SPRIT KICK	↓+K
KNUCKLE DIVE	↑+P

ARMOR破壞

JANE FLASH	→←→←+P+K+G

HONEY

固有技

CAT SNAP	P
CAT BAT	P・P
CAT SCRATCH	P・P・P
COMBO SCRATCH KICK	P・P・P・K
COMBO LOW KICK	P・P・P・↓+K
SNAP HIGH KICK	P・K
HONEY SWING	→+P
HONEY ONE TWO	→+P・P
HONEY TRIPLE	→+P・P・P
CAT SLAP	→→+P
CAT UPPER	↘+P
CAT UPPER	蹲下時↘+P
SLAP ON THE CHEEK	P+K
SLAP PEACH	P+K・P+K
MOONSAULT KITTY	P+K・P+K・↑+P
MOONSAULT LEG SLICER	P+K・P+K・↑+P・K+G
SLAP CAT UPPER	P+K・P+K・P
CAT FLOORING	P+K・P+K・↘+K
PEACH POP	→+P+K
PEACH TWIST	→+P+K・P+K
PEACH TAP CAT UPPER	→+P+K・P
PEACH TAP MOONSAULT	→+P+K・↑+P
PEACH TAP MOONSAULT LEG SLICER	→+P+K・↑+P・K+G
LOW SNAP	↓+P
LOW PUNCH LOW KICK	↓+P・K
RISING CAT UPPER	→↓↘+P
KIDDING CAT	→↓↘+P・G・P
KIDDING CAT TAIL	→↓↘+P・G・K
KIDDING CAT TAIL HIGH	→↓↘+P・G・K・K
ROLL CAT UPPER	↘+P+K
ROLL DIP	↘+P+K・P
ROLL DIP SCRATCH	↘+P+K・P・P
ROLL DIP ROLLING UPPER	↘+P+K・P・P・P+K+G
ROLL DIP ROLLING DIP	↘+P+K・P・P・↓+P+G
ROLL CAT DOUBLE DIP	↘+P+K・P・↓+P
ROLL CAT DOUBLE DIP SCRATCH	↘+P+K・P・↓+P・P
ROLL CAT TRIPLE DIP	↘+P+K・P・↓+P・↓+P
DIP THE LEG	↘↘+P
DIP SCRATCH	↘↘+P・P
DIP ROLLING UPPER	↘↘+P・P・P+K+G
DIP ROLLING DIP	↘↘+P・P・↓+P+K+G
DOUBLE DIP	↘↘+P・↓+P
DOUBLE DIP SCRATCH	↘↘+P・↓+P・P
TRIPLE DIP	↘↘+P・↓+P・↓+P
BLOCK SLAP	←+P
BLOCK DIP	↙+P
STANDING UPPER	站立途中P
HIGH KICK	K
FLIP	K・K〔（→）K〕
HIGH KICK	（→）K
SCORPION ATTACK	↘+K
CAT TAIL	↓+K
CAT TAIL HIGH	↓+K・K
PEACH ATTACK	↙+P+K
DOUBLE PEACH ATTACK	↙+P+K・P+K
JACK-KNIFE KICK	K+G
MOONSAULT STAMP	→+K+G
MOONSAULT TAP	→+K+G・（擊中後）K
MOONSAULT BACK FLIP	→+K+G・（擊中後）↑+P
MOONSAULT BACK FLIP SOMER	→+K+G・（擊中後）P↑・K
BLOCK SOMER	←+K+G
LEG SLICER	↓+K+G
CAT BOLO	→→+K+G
BLOCK BOMBER	←+K
CAT SOMER	↖+K
SHOOT THE MOON	→+P+K+G（SUPER K.O.技）
WALL JUMP	背近牆壁時←←+K+G
FLYING CAT	背近牆壁時←←+K+G・P
WALL JUMP CANCEL	背近牆壁時←←+K+G+P
LOW KICK	（↓）K
DOUBLE KICK	（↓）K・K
LEG BEAT	（↓）K・K・K
DOUBLE LOW KICK & DIP	（↓）K・K・↓+P
LOW LEG BEAT	（↓）K・K・↓+K
TOE KICK	站立途中K
TOE KICK SCORPION	站立途中K・K
TOE KICK CAT HEEL	站立途中K・K+G
TOE KICK CAT SOMER	站立途中K・↖+K
OVER THE HOLE	↑+P+K+G
ROLLER COASTER	↑+P+K+G・↑+P
WALL CLIMB	大跳中接近牆壁時↑+P
WALL DIVE	WALL CLIMB中↑+P

投技

MERLE STEINER	近敵右側時P+G
MERLE STEINER	近敵左側時P+G
WALL THROW	近敵時P+G
FOLK THROUGH	近敵時↓+P+G
CAT WHEEL	近敵時↓←+P+G
GO TO HEAVEN	近敵時↙→+P+G
S.K.P.	近敵時←↘+P+G
BACK WALL THROW	近敵時←+P+G
BLURTING HORSE	近敵時↗+P
CAT CHAIR	接近蹲下的對手時↘↘+P+G
WET THE CLAW	面向牆壁近敵時P+G
TAG HAND WALL CRUSH	背向牆壁近敵時P+G
BERIBERI CHECK	近敵背後時P+G
BERIBERI PEACH	近敵背後時P+G
HONEY AIR REAL	空中近敵時←+P+K+G

JUMP攻擊

KNUCKLE HAMMER	↑+P
ROLLING SOBAT	↑+K
CAT HAMMER	（↑）P
JUMP TOE	（↑）K
FLICK FLACK	（↑）K+G
HOPPING KICK	小跳中K
LOW CUT KICK	小跳中↓+K
AIR ROLLING SOBAT	大跳中K
FLARE TOE	大跳中K
FLARE KICK	大跳中↓+K
AIR DIVE	大跳中↓+K
FRONT AIR KICK	大跳中→+K
BACK AIR KICK	大跳中←+K
KNUCKLE HAMMER	大跳中P

DASH攻擊

RUNNIUG STRAIGHT	DASH中P
RUNNING PEACH ATTACK	DASH中K
SLIDING KICK	DASH中↓+K
DIP THE LEG	DASH中↓+P
RUNNING TACKLE	DASH中P+G
RUNNING JUMP KICK	DASH中↗+K

轉身攻擊

TURN SNAP	背向對手時P
LOW TURN SNAP	背向對手時↓+P
TURN KICK	背向對手時K
LOW SPIN KICK TURN	背向對手時↓+K
TAP	背向對手時K+G
TURN SOBAT	背向對手時↑+K



DOWN攻擊

EI	↓+P
EI EI	↓+P・P
EI EI EI	↓+P・P・P
EI EI EI EI	↓+P・P・P・P
EI EI EI EI EI	↓+P・P・P・P・P
SPIT KICK	↓+K
SPIN LANDING	↑+P

ARMOR破壞

HONEY FLASH	→←→←+P+K+G

PICKY



固有技

- BORDER PUNCH …… P
- DOUBLE BORDER …… P・P
- PUNCH COIN …… P・K
- PUNCH COIN DOUBLE …… P・K・K
- COMBO TAIL KICK …… P・↓+K
- BOARD BUSH …… P・P・P
- ONE TWO UPPER …… P・P・→+P
- ONE TWO UPPER HIGH …… P・P・→+P・K
- ONE TWO UPPER MID …… P・P・→+P・→+K
- ONE TWO COIN …… P・P・K
- ONE TWO COIN DOUBLE …… P・P・K・K
- ONE TWO KNEE …… P・P・→+K
- COMBO SKIPING KNEE …… P・P・→+K・K
- ONE TWO TOE KICK …… P・P・↓+K
- COMBO TOE & HIGH KICK …… P・P・↓+K・（接觸對手後）K
- COMBO TOE & HEEL DROP …… P・P・↓+K・（接觸對手後）K+G
- UPPER …… ↘+P
- UPPER HIGH SPIN …… ↘+P・K
- UPPER MIDDLE SPIN …… ↘+P・→+K
- STANDING UPPER …… 站立途中P
- LOW PUNCH …… ↓+P
- LOW PUNCH TAIL KICK …… ↓+P・K
- BLOCK UPPER …… ←+P
- BOARD SLAP …… ←→+P
- BOARD SLAP …… ←→→+P
- OVER HEAD BOARD BUSH …… ↖↘+P
- CORKSCREW PUNCH …… →↓↘+P
- CORKSCREW SOBAT …… →↓↘+P・K
- CORKSCREW TAIL BREAK …… →↓↘+P・K+G
- CORKSCREW HEAD SPRING …… →↓↘+P・K+G・（接觸對手後）→+P+K+G
- CORKSCREW BACK ROLL …… →↓↘+P・K+G・（接觸對手後）←+P+K+G
- STANDING KNEE …… K
- KNEE & HIGH SPIN …… K・K
- STEP KNEE …… →+K
- MIDDLE SPIN KICK …… ↘+K
- TAIL KICK …… （↓）K
- BLOCK KNEE …… ←+K
- BLOCK BREAK …… ↙+K
- COIN …… ↑+K
- DOUBLE COIN …… ↑+K・K
- TOE KICK …… ↓+K
- TOE & HIGH KICK …… ↓+K・（接觸對手後）K
- TOE & HEEL DROP …… ↓+K・（接觸對手後）K+G
- HEEL DROP …… ↑↓+K（第一段）
- HEEL DROP …… ↑↓+K（第二段）
- HIGH SPIN KICK …… ↓↘→+K
- HOOK …… P+K
- DOUBLE HOOK …… P+K・P
- TRIPLE HOOK …… P+K・P・P
- RAPT HOOK（4）…… P+K・P・P・P
- RAPT HOOK（5）…… P+K・P・P・P・P
- HOOK UPPER …… P+K・↘+P
- TRIPLE HOOK UPPER …… P+K・P・P・↘+P
- TWIN HOOK LEG THROUGH …… P+K・P・↓+K
- RAPT HOOK LEG THROUGH …… P+K・P・P・P・↓+K
- TWIN DAJI …… P+K・P・P+K+G
- TWIN DAJI HOOK …… P+K・P・P+K+G・P
- TWIN DAJI TWIN …… P+K・P・P+K+G・P・P
- TWIN DAJI UPPER …… P+K・P・P+K+G・↘+P
- TWIN DAJI LEG THROUGH …… P+K・P・P+K+G・P・↓+K
- TWIN DAJI DAJI …… P+K・P・P+K+G・P・P+K+G
- HOPPING KNEE …… K+G
- LOW SPIN KICK …… ↓+K+G
- LOW SPIN KICK ＞ JUMP KNEE …… ↓+K+G・→+K+G
- TAIL BREAK …… ↙+K+G
- TAIL BREAK BACK ROLL …… ↙+K+G・（接觸對手後）←+P+G
- HEAD SPRING KICK …… ↙+K+G・（接觸對手後）→+P+K+G
- SKIPING KNEE …… ↓→+K+G
- CART WHEEL …… →→+K+G
- CART WHEEL ＞ TURTLE …… →→+K+G・K+G
- CART WHEEL LOW SPIN …… →→+K+G・↓+K+G
- CART WHEEL BACK ROLL …… →→+K+G・←+P+K+G
- TURTLE …… ←↙↓↘→+K+G
- ROCKET MISSILE …… 背近牆壁時←+K+G
- WALL SLIDE …… 背近牆壁時←←+K+G
- FRONT SIDE EARLY WOOP …… 背近牆壁時←←+K+G・P
- WALL SLIDE CANCEL …… 背近牆壁時←←+K+G・P+K+G
- WALL CLIMB …… 大跳中接近牆壁時↑+P
- WALL DIVE …… WALL CLIMB中↑+P
- OVER THE FALL …… ↑+P+K+G
- ROLLER COASTER …… ↑+P+K+G・↑+P
- FRACHARD BACK SPIN …… →+P+K+G（SUPER K.O.技）

投技

- STOMACH ALKA …… 近敵右側時P+G
- STOMACH ALKA …… 近敵左側時P+G
- WALL THROW …… 近敵時P+G
- BRAIN TWIST …… 近敵時→←+P+G
- FOLK THROW …… 近敵時↓+P+G
- FOLK THROW KICK …… 近敵時↓+P+G・←+K
- OVER HEAD CANNON …… 近敵時←→+P+G
- ERG RIO BUSH …… 近敵時←↘+P+G
- FACE CRUSHER KNEE …… 接近蹲下的對手時↘↘+P+G
- WALL D.D.T. …… 面向牆壁近敵時P+G
- DEAD END DOUBLE KNEE …… 面向牆壁近敵時←→+K+G
- TAG HAND WALL CRUSH …… 背向牆壁近敵時P+G
- BACK SUPLEX …… 近敵背後時P+G
- AIR GRAB …… 空中近敵時←+P+K+G
- FLYING HEAD SCISSORS …… 大跳中↓+P+K+G

JUMP攻擊

- HOP BUSH …… ↑+P
- JUMP BUSH …… （↑）P
- JUMP TOE …… （↑）K
- HOPPING KICK …… 小跳中K
- LOW CUT KICK …… 小跳中↓+K
- AIR ROLLING SOBAT …… 大跳中K
- FLARE TOE …… 大跳中K
- FLARE KICK …… 大跳中↓+K
- HATCH …… 大跳中↓+K
- FRONT AIR KICK …… 大跳中→+K
- BACK AIR KICK …… 大跳中←+K
- JUMP BUSH …… 大跳中P

DASH攻擊

- RUNNIUG BOARD SLAP …… DASH中P
- RUNNING KNEE …… DASH中K
- SLIDING KICK …… DASH中↓+K
- FLIP KICK 1 …… DASH中↓+K・（繞往對手背後）K
- FLIP LOW KICK 1 …… DASH中↓+K・（繞往對手背後）K
- DASH AIR …… DASH中K+G
- FLIP KICK 2 …… DASH中K+G・（繞往對手背後）K
- FLIP LOW KICK …… DASH中K+G・（繞往對手背後）K

轉身攻擊

- TURN PUNCH …… 背向對手時P
- TURN DOUBLE PUNCH …… 背向對手時P・P
- LOW TURN PUNCH …… 背向對手時↓+P
- TURN KICK …… 背向對手時K
- LOW SPIN KICK TURN …… 背向對手時↓+K
- TURN SOBAT …… 背向對手時↑+K

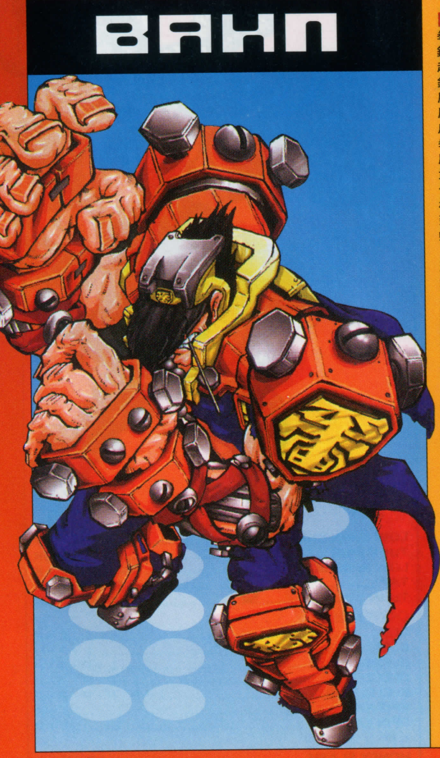
DOWN攻擊

- MAUL BUSH …… ↓+P
- FOOT STAMP …… ↓+K
- DOUBLE STAMP …… ↓+K・K
- TRIPLE STAMP …… ↓+K・K・K
- FLYING DOLPHIN ATTACK …… ↑+P

ARMOR破壞

- PICKY FLASH …… →←→←+P+K+G

BAHN



固有技

- 拳骨 …… P
- 鐵肘 …… →+P
- 超眾賭麗斗（SUPER STRAIGHT）…… （→）P or ↓↘→+P
- 鋼肘 …… →→+P
- 肘根菩（肘COMBO）…… →→+P・→+P
- 肘鐵山 …… →→+P・←→+P+K
- 座拳骨 …… ↓+P
- 拳華火 …… ↘+P
- 肘鐵砲 …… ←+P
- 武露津苦仁義（BLOCK仁義）…… ↙+P
- 仁義擊鬥破 …… （↙）↘+P
- 根性肘 …… ←→+P
- 怒羅魂壓破（DRAGON UPPER）…… →↓↘+P
- 蛇武流怒羅魂壓破（DOUBLE DRAGON UPPER）…… →↓↘+P・→↓↘+P
- 烈甲破彈 …… ←↓↙+P
- 烈火甲破彈 …… ←↓↙+P・P
- 烈風甲破彈 …… ←↓↙+P・→↓↘+P
- 拳華火 …… 蹲下中↘+P
- 屹立壓破（STANDING UPPER）…… 站立途中P
- 超佛苦（SUPER HOOK）…… P+K
- 不壞韻砥仁義（FEINT仁義）…… P+K・G・P
- 不壞韻砥鬼苦（FEINT KICK）…… P+K・G・K
- 裏肘 …… ←+P+K
- 鳩尾突 …… →+P+K
- 肩龍狗留（SHOULDER TACKLE）…… ↘+P+K
- 浪淋愚肘（ROLLING ELBOW）…… ↙+P+K
- 裏肘眾賭麗斗（裏肘STRAIGHT）…… ↙+P+K・P
- 弔般 …… ↓+P+K
- 龕燈返 …… ↓+P+K・P
- 鐵山靠 …… ←→+P+K
- 真・鐵山靠 …… ←→→+P+K
- 足蹴 …… K
- 足蹴 …… →+K
- 厄挫鬼苦（厄挫KICK）…… ↘+K
- 下足拂 …… ↓+K
- 速攻足蹴 …… →→+K
- 傍蹴 …… K+G
- 愚麗斗賭華音（GREAT CANNON）…… →+P+K+G

投技

- 瓦碎 …… 近敵右側時P+G
- 胸突 …… 近敵左側時P+G
- 壁投 …… 近敵時P+G
- 剎那落 …… 近敵時P+G・←←+P+G
- 激弔般 …… 近敵時→+P+G
- 真空投 …… 近敵時↙+P+G
- 倒 …… 近敵時←+P+G
- 豪放磊落 …… 近敵時←→→+P+G
- 巖碎 …… 接近蹲下的對手時↘↘+P+G
- 激弔般 …… 面向牆壁近敵時P+G
- 卸金 …… 背向牆壁近敵時P+G
- 骨盤割 …… 近敵背後時P+G

JUMP攻擊

- 捺苦留般魔（KNUCKLE HAMMER）…… ↑+P
- 浪淋愚素罰徒（ROLLING SOBAT）…… ↑+K
- 浪淋愚素罰徒（ROLLING SOBAT）…… ↗+K
- 捺苦留般魔（KNUCKLE HAMMER）…… （↑）P
- 蹴爪先（JUMP TOE）…… （↑）K
- 賽怒鬼苦（SIDE KICK）…… 小跳著地時K
- 蹴爪先鬼苦（JUMP TOE KICK）…… 小跳中K
- 狼喝斗鬼苦（LOW CUT KICK）…… 小跳中↓+K
- 空浪淋愚素罰徒（AIR ROLLING SOBAT）…… 大跳中K
- 浮麗亞爪先（FLARE TOE）…… 大跳中K
- 餌亞醍舞（AIR DIVE）…… 大跳中↓+K
- 舞降足鬼苦（FLARE KICK）…… 大跳中↓+K
- 前餌亞鬼苦（FRONT AIR KICK）…… 大跳中→+K
- 後餌亞鬼苦（BACK AIR KICK）…… 大跳中←+K
- 捺苦留般魔（KNUCKLE HAMMER）…… 大跳中P
- 空般魔（AIR HAMMER）…… 大跳中↓+P

DASH攻擊

- 疾走眾賭麗斗（RUNNIUG STRAIGHT）…… DASH中P
- 疾走膝（RUNNING KNEE）…… DASH中K
- 滑入鬼苦（SLIDING KICK）…… DASH中↓+K
- 疾走龍狗留（RUNNIGN TACKLE）…… DASH中P+G
- 奪首鐵山（DASH鐵山）…… DASH中K+G
- 疾走飛鬼苦（RUNNING JUMP KICK）…… DASH中↗+K

轉身攻擊

- 踵返捺苦留（TURN KNUCKLE）…… 背向對手時P
- 下踵返番治（LOW TURN PUNCH）…… 背向對手時↓+P
- 踵返鬼苦（TURN ROLL KICK）…… 背向對手時K
- 下迴轉鬼苦踵返（TURN LOW SPIN KICK）…… 手時背向對
- 踵返素罰徒（TURN SOBAT）…… 背向對手時↑+K

DOWN攻擊

- 止 …… ↓+P
- 引導 …… ↓↓+P
- 對曼鬼苦（對曼KICK）…… ↓+K
- 特攻 …… ↑+P

ARMOR破壞

- BAHN FLASH …… →←→←+P+K+G

TOKIO



固有技

JUSTICE JAB .... P
OPEN CHEST .... P・P
OPEN SPIN .... P・K
OPEN DOUBLE SPIN .... P・K・K
OPEN DOUBLE SPIN LOW .... P・K・↓+K
DOUBLE SPIN DARTS .... P・K・K・K
OPEN ARM .... P・P・P
OPEN ROLL .... P・P・K
OPEN ELBOW .... →+P
ELBOW BLOW .... →+P・P
OPEN ARM BLOW .... →+P・P・P
BARK RAY HOP .... →+P・P・K
LIGHTNING ARROW .... →+P・P・↓↘→+P
OPEN UPPER .... ↘+P
SIT JAB .... ↓+P
SIT JAB ELBOW .... ↓+P・P
LIGHTNING BOLT .... ↓+P・P・↓↘→+P
BREAK OPEN .... P+K
OPEN STRAIGHT .... P+K・P
TUISTER LIGHT .... →→+P
TUISTER .... →→+P・K
DOUBLE TUISTER .... →→+P・K・K
TRIPLE TUISTER .... →→+P・K・K・K
DOUBLE TUISTER STEP-IN .... →→+P・K・K・↓+K
DOUBLE TUISTER TOE KICK .... →→+P・K・K・→+K
GRAND ZERO .... →→+P・K・K・P+K+G
GRAND ZERO > TOE KICK .... →→+P・K・K・P+K+G K
GRAND ZERO > TWIN DARTS .... →→+P・K・K・P+K+G K
GRAND ZERO > HEEL WHIP .... →→+P・K・K・P+K+G
.... ・K・↓+K
GRAND ZERO > STEPPIN KICK .... →→+P・K・K・
.... P+K+G・↓+K
ROLL KICK .... K
CUT KICK .... （→）K
REACTOR .... K・P
COMBO EDGE .... K・P・K
COMBO REACTOR .... K・P・P
COMBO MAXI-EDGE .... K・P・P・K
COMBO TRICKS .... K・P・P・↖+K
COMBO REACTOR PLUS .... K・P・P・P
COMBO BEND EDGE .... K・P・P・P・K
COMBO TRICKS PROFESSIONAL .... K・P・P・P・↖+K
COMBO REACTOR COSSACK .... K・P・P・P・↓+K
SPIN TOE .... K・K
TWIN DARTS .... K・K・K
HEEL WHIP .... K・K・↓+K
SNAP KNEE .... →+K
MIDDLE KICK .... ↘+K
CLUTCH STEP .... ↘+K・K
DOUBLE CLUTCH KICK .... ↘+K・K・（接觸對手後）+K
LOW KICK .... ↓+K
BLOCK BREAK .... ↙+K
BLOCK BUSTER .... ←+K
TRICKS .... ↖+K
STANDING PUNCH .... 站立途中P
STANDING TOE KICK .... 站立途中K
STANDING TWIN DARTS .... 站立途中K・K
STANDING HEEL WHIP .... 站立途中K・↓+K
HEEL DROP .... ↑↓+K
SPIN OF KICK .... K+G
SPIN OF SUNRISE .... K+G・K
SPIN FLOAT .... K+G・K・K
SPIN COSSACK .... K+G・↓+K
PROFESSIONAL DANCER .... ↘+K+G
STAR LIGHT DANCER .... ↘+K+G・（接觸對手後）→+K
TURN ROLL KICK > HEEL DROP .... 背向對手時K・↓+K
LOW SPIN KICK .... ↓+K+G
SPIRAL START .... ↓+K+G・P
SPIRAL DOUBLE JAB .... ↓+K+G・P・P
SPIRAL TRIPLE JAB .... ↓+K+G・P・P・P
SPIRAL SIDE KICK .... ↓+K+G・P・K
SPIRAL MAXI-EDGE .... ↓+K+G・P・P・K
SPIRAL TRICKS .... ↓+K+G・P・P・↖+K
SPIRAL BENT EDGE .... ↓+K+G・P・P・P・K
SPIRAL TRICKS PROFESSIONAL .... ↓+K+G・P・P↖P+K
SPIRAL REACTOR COSSACK .... ↓+K+G・P・P・P・↓+K
LOW SPIN HIGH .... ↓+K+G・K
LOW SPIN MIDDLE .... ↓+K+G・K・K
LOW SPIN HIGH > LEG BREAK .... ↓+K+G・K・↓+K
LOW SPIN LOW .... ↓+K+G・↓+K
TRIPLE LOW SPIN .... ↓+K+G・↓+K・K
FLIP TAIL .... ←+K+G
FLIP TAIL DARTS .... ←+K+G・K
BELLY FLAP .... →↓+P+K+G（伏下）
BELLY FLAP PUNCH .... →↓+P+K+G・P
BELLY FLAP KICK .... →↓+P+K+G・K
MOONSAULT BACK FLIP .... 背近牆壁時←←+K+G
ATOMIC FIRER DARTS .... →+P+K+G（SUPER K.O.技）

投技

BARREL ROLL .... 近敵右側時P+G
SIDE WINDER .... 近敵左側時P+G
WALL THROW .... 近敵時P+G
GRAND ACCEL .... 近敵時↙+P+G
SHOULDER THROW .... 近敵時→←+P+G
SNAP STALL .... 近敵時←+P+G
POISON IVY .... 近敵時←→+P+G
SPIN STALL .... 近敵時←↘+P+G
NECK STALL .... 近敵時→↘↓↙←+P+G
FACE CRUSHER KNEE .... 接近蹲下的對手時↘↘+P+G
BACK WALL RUSH .... 面向牆壁近敵時P+G
DEAD END DOUBLE KNEE .... 面向牆壁近敵時←→+K+G
TAG HAND WALL CRUSH .... 背向牆壁近敵時P+G
BACK SUPLEX .... 近敵背後時P+G

JUMP攻擊

JUMP HAMMER .... ↑+P
HOPPING KICK .... ↑+K
MIDDLE HOP SPIN KICK .... ↗+K
THRUST PUNCH AIR .... （↑）P
JUMP TOE .... （↑）K
HOPPING KICK .... 小跳中K
LOW CUT KICK .... 小跳中↓+K
AIR ROLLING SOBAT .... 大跳中K
FLARE TOE .... 大跳中K
FLARE KICK .... 大跳中↓+K
AIR DIVE .... 大跳中↓+K
FRONT AIR KICK .... 大跳中→+K
BACK AIR KICK .... 大跳中←+K
JUMP HAMMER .... 大跳中P

DASH攻擊

RUNNIUG STRAIGHT .... DASH中P
FIRER DARTS .... DASH中K
SLIDING KICK .... DASH中↓+K
RUNNING JUMP KICK .... DASH中↗+K
RUNNING TACKLE .... DASH中P+G

轉身攻擊

TURN PUNCH .... 背向對手時P
LOW TURN PUNCH .... 蹲下背向對手時↓+P
LEG SCOOP .... 背向對手時↓+P
BACK FLIP KICK .... 背向對手時K
BACK FLIP KICK > HEEL DROP .... 背向對手時K・↓+K
BACK FLIP HAND .... 背向對手時K・P
BACK FLIP JAB .... 背向對手時K・P・P
BACK FLIP RUSH .... 背向對手時K・P・P・P
FLIP LOW SPIN KICK .... 背向對手時↓+K
FLIP LOW CUT .... 背向對手時↓+K+G
FLIP UPPER .... 背向對手時↙+P
TURN SOBAT .... 背向對手時↑+K

DOWN攻擊

SPRIT KICK .... ↓+K
EAGLE LANDING .... ↑+P

ARMOR破壞

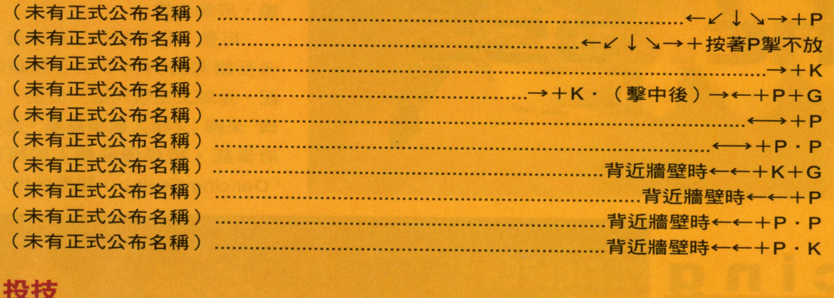
TOKIO FLASH .... →←→←+P+K+G

DELSOL



固有技





（未有正式公布名稱）........ ←↙↓↘→+P
（未有正式公布名稱）........ ←↙↓↘→+按著P掣不放
（未有正式公布名稱）........ →+K
（未有正式公布名稱）........ →+K・（擊中後）→←+P+G
（未有正式公布名稱）........ ←→+P
（未有正式公布名稱）........ ←→+P・P
（未有正式公布名稱）........ 背近牆壁時←←+K+G
（未有正式公布名稱）........ 背近牆壁時←←+P
（未有正式公布名稱）........ 背近牆壁時←←+P・P
（未有正式公布名稱）........ 背近牆壁時←←+P・K

投技

（未有正式公布名稱）........ 近敵右側時P+G
（未有正式公布名稱）........ 近敵左側時P+G
（未有正式公布名稱）........ 近敵時←↙↓↘→+P+G
（未有正式公布名稱）........ 近敵時←↙↓↘→+P+G・↑↓+P+G
（未有正式公布名稱）........ 近敵時←↙↓↘→+P+G・↑↓+P+G・→+P+G
（未有正式公布名稱）........ 接近蹲下的對手時↘↘+P+G



TEXT: 綿羊大王





發行商/製造商	翔游社
遊戲類型	3D SHT
發售日期	2月22日
售價	6800日圓，初回限定版同價
容量	GD ROM
記憶	未定

MACROSS M3即將推出，你又知道多少遊戲內容??見以往公報的都是些雷聲大，雨點少的資料，我們綜合所有公報情報及最新資料，讓大家更深入認識MACROSS M3。





MACROSS 外伝故事

MACROSS自推出以來備受讚頌，動畫一輯接一輯，最新一輯當然就是眾所周知的MACROSS 7，今集遊戲跟該輯動畫不無關係，發生在MACROSS 7與「MACROSS PLUS」之前。「MACROSS」不久之後。在第一輯MACROSS「超時空要塞」，於西歷1999年，一首不明宇宙戰艦墮到地球，地球人開始注意外星人的存在，成為銀河戰爭的導火線。為預防外星人侵略地球，人類成立地球連邦政府，設立針對「祖拿達星人」的「韋基利」戰鬥部隊。2009年，戰鬥正式開始，戰況好不激烈，也造就了幾位天份優秀的少年，「馬輝」和「麥斯」成為韋基利部隊的皇牌機師。其中，「麥斯」表現出色，奪過敵陣機師「米娜」芳心，在地球與祖拿達星人和平協議後，兩個人正式結婚，成為夫婦。

可是，和平的日子後才幾年，多派反聯邦勢力份子決心脫離聯邦支配，地球又出現內亂。於是，「麥斯」與「米娜」又墮入戰爭旋渦，受聯邦政府委託，組成僅兩個人的特種部隊「Dancing Scull」，鎮壓各地方。

Dancing Scull

續前文，Dancing Scull特種部隊由皇牌機師夫婦「麥斯」和「米娜」組成，故事亦以這兩個人為主線發展。不過，在麥斯和米娜的故事以外，遊戲還會交代小女孩「雷莉亞」(モアラミア・シフォン)在戰爭中的體會為第三條主線。玩家可以隨意選用其中一名角色和多款戰機進行遊戲，完成他們獨有的舞台任務。

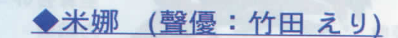


◆麥斯　(聲優：速水奬)

麥斯(マツクス)，暱稱；全名麥斯里昂•珍納斯(マクシミリアン•ジーナス)。原超時空要塞機師，技術比前「韋基利部隊」隊長「福卡」和當時明日之星「馬輝」還要了得，被冠以「天才」之稱。在與「祖拿達星人」一戰中擊敗敵方的皇牌機師「米娜」，互相賞識，相愛結成夫婦，一起安居生活。因為聯邦是次內亂再次奉命出戰。由於豐功厚績，及後於「MACROSS 7」一輯中榮昇為艦長。「MACROSS 7」女主角「美莉」就是他與米娜的親生女兒。麥斯乘上戰機後有如藍色閃電，所以戰機亦以藍色為主。

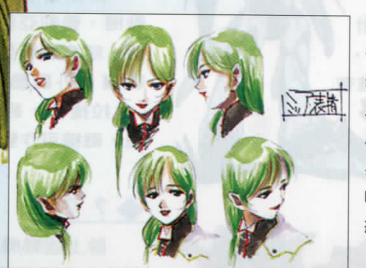






◆米娜　(聲優：竹田 えり)

米娜(ミリア)，暱稱；全名米娜•法玲蘭•珍納斯(ミリア•ファリーナ•ジーナス)。前祖拿達星人婦人戰隊隊長，及後在戰爭中與麥斯相愛，自願接受微縮技術改變自己體格，與之結成夫婦(詳見麥斯一段)。MACROSS 7 內榮昇為市長。對女兒「美莉」呵護備至。米娜的戰機以紅色為主。





◆蕾莉亞　(聲優：半場 友惠)

雷莉亞(モアラミア)，全名雷莉亞•絲芳(モアラミア•シフォン)。祖拿達人，自少受軍國主義思想薰陶，曾經參與戰鬥，戰機操控技術一流。現被米娜和麥斯收養，身為Dancing Scull一份子出色地工作。她的戰機以粉紅色為主。

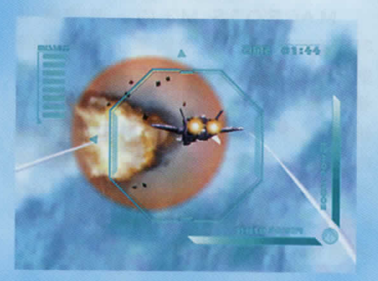






Full Voice 動畫

MACROSS M3中，為凝造出MACROSS原有感覺，每個任務中途會加插不少動畫，而且在動畫和遊戲中，所有角色以全語音演鐸，劇戲性豐富，昇華遊戲的臨場感。





無盡韋基利

既然是MACROSS，戰機當然少不了三段變形韋基利!!!遊戲由原作者河森 正治先生擔當機體設計，MACROSS FANS絕對不用擔心會有一些不倫不類的機體出現。有關出場戰機方面，遊戲中所有韋基利懂得至少二段變形，大部份機體忠於原著，另外有部份原創機體，戰機既傳統又創新。

◆ VF-1

原祖型韋基利機體，「MACROSS」主戰機。「戰機、半戰機及人形」三段變形。以導彈及機關砲為主要武器，成為所有韋基利戰機的設計藍本。

◆ VF-4

2012 年被配備到新型宇宙船隊，取代VF-1 成為主力戰機。除實用性以外，戰機主要針對宇宙之用，卻喪失縱橫大氣層功能，及後成為 VF-5000 的設計藍本。

◆ VF-9

量產型韋基利戰機，運用「祖拿達」技術開發。天空形戰機，前進翼設計令戰機擁有極強制空能力，實戰性受軍部承認，成為軍部重鎮。及後成為 VF-19 的設計藍本。

◆ VF-11

與原祖戰機 VF-1 一樣，無論操控性、戰鬥能力和整備性，各方面能力都優秀，能力平均。及後成為主力戰機，服役長達20 年的經典戰機。

◆ VF-14

運用「祖拿達」技術，針對宇宙空間開發的宇宙戰機，機動力出類拔萃。戰機上裝有厚厚的裝甲，最適合長程飛行。

◆ VF-3000

夢幻戰機，VF-1 改良版本。可是同樣是 VF-1 後繼機的 VF-4 令 VF-3000 無用武之地，VF-3000 自開發以後都未有被投入實戰之用。戰機通稱「Advanced 韋基利」。

◆ VF-5000

量產型戰機，以 VF-1 基本設為作藍本開發的空戰用戰機，並以祖拿達技術改良。戰機在大氣層之內機動力一絕，可謂所向無敵。戰機受軍部高度評價，在2020 年甚至奪去VF-4之位，成為主力戰機。

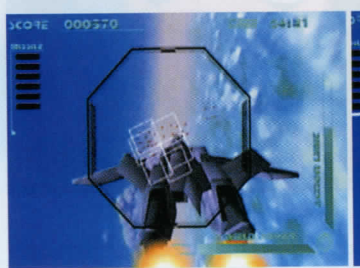
◆ Variable・古拉捷

非韋基利型戰機。蕾莉亞愛機，祖拿達新型戰機，外觀酷似祖拿達戰機「古拉捷」。經地球聯邦軍改造，戰機可作變形。

◆ ？？？

除上述戰機以外，根據最新情報，相信仍有部份未公報機體會在遊戲中出現。此外，翔泳社並會在MACROSS M3推出以後定期更新網頁，上載一些密碼供玩家載入遊戲，使用其他隱藏戰機。

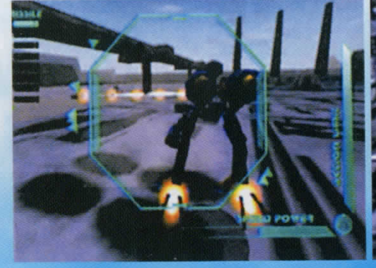





自由變形韋基利

遊戲內，韋基利如動畫一般，無論在何時何地，都可以無限制地自由三段變形(戰機Fighter、半戰機半機械人Gawark及機械人Battloid形態)。換言之，遊戲舞台不再限於陸地，而是海陸空三軍大混戰。在某個戰場擊退敵人後或有需要立時變成戰機自行前赴另一個戰場，戰況刻不容緩，又或者因應場地變身作戰。遊戲舞台高達萬丈高空，低至地深基地，緊張刺激。




Target，Lock On!全彈發射!!

MACROSS M3內，遊戲會以3D來表現「超時空要塞」裡彈幕四射的戰況，除基本動作以外，全導彈射擊及接近失速的回避技巧等等絕技都盡在遊戲之中。MACROSS 內各種絕技都扣人心弦，可惜遊戲亦有限制，玩家必須消耗 Action Point才能施展各項絕技，而絕技則因應韋基利形態而定。

Action Point 行動

◆Flare 散佈





戰機(Fighter)絕技，當快要被導向導彈擊中時發放電磁波擾亂尾隨導彈，加以引爆，是回避的最後手段。

◆Gunpot 連射



機械人(Battloid)絕技，某段時間以內不斷以機關砲掃射敵方導彈。效果與Flare散佈無異在戰機不利的低空戰時即可使用這方法避過導彈。

◆導彈前面發射

任何形態絕技。即全導彈發射，在動畫中通敘以戰機形態發射。攻擊力強勁，範圍極廣，是韋基利的最強剎著。

Plug In

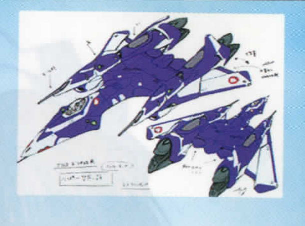
除使用以上特技渡過難關以外，玩家可以在舞台開始之前，於「Plug In」(プラグイン)一項為韋基利裝上一定裝備，提昇機體性能以輔助遊戲進行。須帶一提，越新型的機體可裝備越多道具。

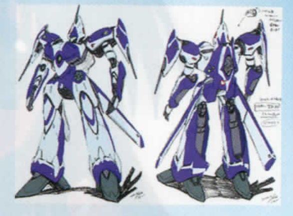


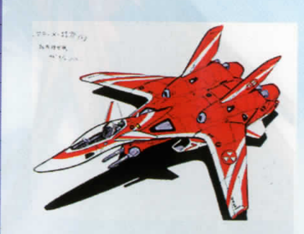
◆Plug In 選項

Plug In 裝備一覽

道具	效用
Action(アクション)時間追加	增加Action Point能力值
Lock(ロック)速度向上	提昇Lock On 速度
地形Damage(ダメージ)效果回避	接觸地面時不受創
機動性Up(アップ)	增加機動旋迴能力
Damage(ダメージ)率輕減上限增加	提昇防禦力上限
Missile(ミサイル)攻擊力Up(アップ)	提昇導彈威力
Gun(ガン)攻擊力Up(アップ)	提昇機關砲威力
Missile(ミサイル)搭載量Up(アップ)	提昇導彈數量
Lock(ロック)範圍擴張	擴大Lock On 範圍
ECM 裝備	降低敵機導彈命中率







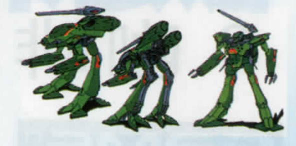












原著超時空要塞製作人員

在動畫史上，論經典，將戀愛、歌曲和戰鬥三種扣人心弦的美麗元素融合得天衣無縫的，MACROSS 可謂是第一人，其後，就如負責人設的「美樹本 晴彥」以及機體設計「河森 正治」，有關製作人員在以後大都擔當重要職務，是為動畫或遊戲界不可或缺的人材。而是次MACROSS M3隆重製作，原班MACROSS製作人馬再仔仔一堂開發遊戲，並且動用原著動畫MACROSS聲優陣演繹MACROSS M3一等角色，遊戲保證原著MACROSS風味。

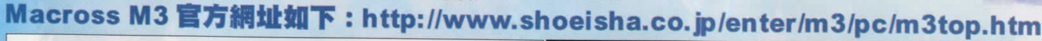
主要製作人員一覽

人物	負責	備註
美樹本 晴彥	Charater Design 及修正	自1982年，隨著TV版MACROSS播放開始，美樹本 晴彥的設計備受肴目，好評不絕。之後，在著手動畫和遊戲以外，亦有參與小說製作。
河森 正治	Orginal Mechanic Design	韋基利之父，創新的多段變形機體對當時動畫界影響緬遠，以後的動畫亦多帶其影子。MACROSS以後，河森 正治亦有監督劇場版「超時空要塞MACROSS・可要記起愛」動畫製作。再後期，則負責MACROSS 7及編寫有關劇本。
板野一郎	OP Movie/Motion 監修	負責製作TV版超時空要塞「MACROSS」及劇場版「超時要塞MACROSS・可要記起愛」，淋漓盡致地表現出緊湊戰鬥情況和韋基利的速度感。

初回限定版送大禮

為慶祝MACROSS系列踏上新世代遊戲平台，同2月22日推出的遊戲限定版會附送大量精品。玩家會隨遊戲獲得一張印有MACROSS M3 其中一位主角圖案的精美幸運號碼咭。咭片右下角有幸運號碼，於3月30日，翔泳社會在有關MACROSS M3 官方遊戲網頁和Dreamcast Magazine 公報得獎號碼，中獎者可以得到精美禮品，禮品詳細如下。

大獎MACROSS獎(1 份) VF-13 戰機Figure ，約長 60cm
二獎麥斯獎(50 份) VF-13 完成品 Figure ，三段變身
三獎米娜獎(150 份) VF1A 、VF1J 、VF1S 其中一款Figure
安慰獎蕾莉亞獎 Macross M3 遊戲Sound Track

















歡迎來到PIA CARROT 2.5

♀咖啡店內使人難忘的戀愛回憶♀



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	NEC INTERCHANNEL
遊戲類型	SLG
發售日期	3月發售預定
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定

TEXT: AINHO

對戀愛模擬遊戲有濃厚興趣的朋友，一定遊玩過這《歡迎來到PIA CARROT》系列遊戲。繼曾經在GBC推出2.2版本，以及剛剛不久公佈在電腦版推出第三集後，其廠商決定再接再厲，將這系列的氣勢推至高峰，將最新發表的2.5版本於Dreamcast上登場。究竟今次版本有甚麼特色和賣點呢？想知的話，就不要錯過我們的詳細報道了！



歡迎來到PIA CARROT



最完美的移植版本

《歡迎來到PIA CARROT》系列的吸引之處，在於擁有一班美麗的女角，以及壯大而印象深刻的劇情。雖然今次作品的內容基本上是移植自2.2版本，但也會混合2.0版的部份劇情，以及加插不少新原創EVENT。除了遊戲畫面比過往作品





質素更為鮮艷外，還加入大量新元素和得意有趣的迷你遊戲，全部角色的對話都經過配音。至於這個系列的最大特色，就是於遊戲開始前，玩者可以選擇女角們所穿著侍應的制服，2.2版基於GBC的容量問題，只能提供二種制服選擇，不過來到機能更為強勁的2.5版本，則提供多達三種款式選擇，並且可以看到她們所穿著的制服，還戴上一些聖誕的飾物。玩者可隨自己的喜好來自由選用，務求給人一種煥然一新的感覺。另外，值得一提就是本作會以二枚GD-ROM的大容量來發售呢！

《歡迎來到PIA CARROT》系列事件薄

其實《歡迎來到PIA CARROT》的第一集是源自電腦版。由於當時此作推出後，得到廣大電腦迷一致的好評，因此決定開發第二集，其後更將這兩集分別於不同時間，以



18歲推獎的級別登陸SEGA SATURN上……相隔一段時間後，最近廠商在2000年12月13日，於GBC上推出第二集的加強版本2.2，接著不久更發表最新續篇的電腦版第三集，最後才公佈暫定三月在Dreamcast上推出2.5版本。

STORY OF 2.0 版本

於《歡迎來到PIA CARROT 2》裡，故事講述在炎炎夏日的暑假期



間，主角——前田耕治來到一間名叫PIA CARROT的咖啡店當兼職，並且結識一班人見人愛的女孩子，有的是在咖啡店工作的同事，有的是咖啡店的長期顧客。主角要在短短的一個月內，利用不同種類的工作，積極培訓出自己某方面的能力表現，成功取得心儀對象的芳心。

STORY OF 2.2 版本

其實今次是前作的續編，故事設定於前作暑假的四個月後。故事舞台同樣位於中杉道市，由於主角前田耕治為了應付將會進行工讀的入學試，只好唯有暫時離開中杉道市，專心地溫習。可是距離考試日子將近到達前的冬假時，主角突然對將來的去向感到十分之困擾，並且決意重返中杉道市，與一班懷念已久的女孩子見面，究竟主角到最後的人生抉擇會是如何呢？這樣就需要由玩者自行找出答案了……





遊戲玩法

遊戲中，主角在冬天假期的日常生活上，主要圍繞PIA CARROT咖啡店當兼職的工作，與多達十一位個性獨特的女孩子們相遇。玩者需要透過對話選項和各種迷你遊戲，來增加女孩子對主角的好感度，從而取得她們的芳心。只要好感度達到一定程度或特定的時間，便會有特別EVENT出現；不過與GBC版的限制一樣，電腦版裡的不良成份畫面，當然會被完全修改。

遊戲系統

其實此作的遊戲系統並不複雜，反而卻是非常簡單。玩者需要為每個星期，預先編排每天實行的行動指令，當中例如有「清洗碗碟」、「打掃」、「收帳」等，種類多達八種項目之多，但每天只能實行一種行動指令。至於決定不同的行動指令，都會直接影響主角各種能力值的增減。



中學少女三人組

今次2.5版本除了加入大量的新要素外，還保留第二集中的新原創角色，包括愛澤友美、神塚由紀和志摩紀子三人。由於她們就讀同一間學校兼同班的同學，以及時常一起活動的關係，所以被校內稱作三人為「中學少女三人組」。至於玩者在遊戲中，經常遭到由她們所引發的特別事情插入。不知三人會否將PIA CARROT咖啡店弄得一團糟呢？



人物事件簿



愛澤友美(TOMOMI AIZAWA)

生日日期：9月16日（處女座）
血型：B
身高：151cm
三圍：B79.W57.H78

基於喜歡PIA CARROT咖啡店的制服而入職的中學三年級學生。她一次在PIA CARROT 咖啡店裡清洗碟子時認識了主角。她性格活潑開朗，擁有一位教導極為不錯的家庭補習老師，管理她的全部功課；當與主角關係加深後，便會將主角當作是哥哥看待。

日野森亞莎(AZUSA HINOMORI)

生日日期：7月1日（巨蟹座）
血型：O
身高：157cm
三圍：B83.W58.H85

與主角同樣，一方面為將會進行工讀的入學試而正在不斷努力地溫習，一方面在PIA CARROT咖啡店當兼職幫補生計。她擁有一把長長的秀髮，性格較為堅強；在第一天上班的路途中，於中杉通市車站外的地方，偶然間不幸與主角迎面相撞，使她跌倒地上……



緣早苗(SANAE ENISHI)

生日日期：4月17日（山羊座）
血型：A
身高：163cm
三圍：B94.W70.H96

在PIA CARROT咖啡店工作已有多年時間的女性，負責洗碗的工作，是眾多女角中年齡最大的一位。她對工作抱著十分熱誠和認真的態度，可是不太喜歡說話，而每天早上也會到公園散步。



神塚由紀(YUKI KAMIZUKA)

生日日期：5月15日(金牛座）
血型：O
身高：153cm
三圍：B80.W56.H80

中學少女三人組的其中一位，與友美是親友兼同學的關係。她十分好勝，平易近人，很容易便會與別人交談過不停。理想方面，就是找出一個有上進心的人來成為她的對象。

志摩紀子(NORIKO SHIMA)

生日日期：12月1日（人馬座）
血型：A
身高：150cm
三圍：B79.W56.H79

由紀的親友，是位成績優異的學生。她十分友善，對任何事物的觀察力強。由於她喜歡胡說八道，因此經常與別人發生爭執。



榎本早沙
(TSUKASA ENOMOTO)

生日日期：6月29日(巨蟹座)
血型：AB
身高：156cm
三圍：B80.W57.H81

與主角年齡相比為低的女孩，活力充沛；在PIA CARROT 2號店工作一段時間後，便大受顧客的歡迎。雖然她的年齡較低，但十分喜歡穿上大人的服裝來示人，而穿上後便會顯得非常成熟。



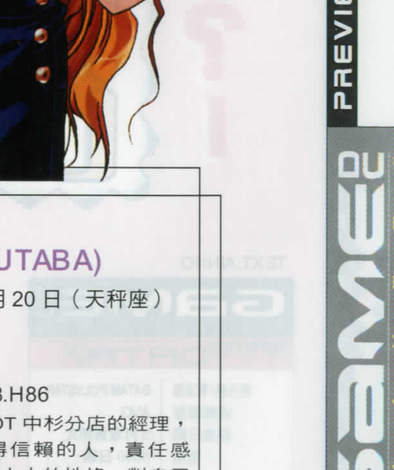
日野森美奈
(MINA HINOMORI)

生日日期：12月7日(人馬座)
血型：B
身高：151cm
三圍：B79.W55.H78

亞莎的妹妹，屬高校一年級生。她十分任性，一開始便了解主角的性格，並且喜歡稱呼主角為哥哥。每逢有空閒時，便會到PIA CARROT咖啡店見面一下亞莎的工作情況。







神樂板潤
(JUN KAGURAZAKA)

生日日期：不明
血型：不明
身高：165cm
三圍：不明

唯一一位於PIA CARROT咖啡店工作的男性侍應，主要負責倉庫整理的工作，可是體質較為脆弱，而且看其外表和身材，的確甚似女性。

皆瀨葵(AOI MINASE)

生日日期：5月26日（雙子座）
血型：O
身高：164cm
三圍：B92.W61.H93

一位十分喜歡喝酒的年輕女子，每當喝醉後，整個人的原本性格便會完全相反起來。無論是工作或家中生活，經常也很喜歡製造氣氛。現在與店長正為將會開業的PIA CARROT第三間分店作用準備。

雙葉涼子
(RYOKO HUTABA)

生日日期：10月20日（天秤座）
血型：AB
身高：158cm
三圍：B85.W58.H86

PIA CARROT中杉分店的經理，在店中是位值得信賴的人，責任感強。她擁有一種大人的性格，對自己的行為十分嚴格地管理。

─不幸已成過去……─
─美好的人生才是正式開始？─

HAPPY☆LESSON



TEXT:AINHO


GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	DATAM POLYSTAR
遊戲類型	AVG
發售日期	3月發售預定
售價	6800日圓
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定



於日本電擊G's Magazine連載了一段時間，而獲各讀者大受歡迎的《HAPPY☆LESSON》。繼9月28日首次在家用機Dreamcast上推出只限發售二萬套的《HAPPY☆LESSON ~FIRST LESSON~》作品後，最近終於發表正式的AVG遊戲。這套作品的招徠賣點不單是其創新的故事，而登場的女角雖然看其外表像一位學生，但其實她們全部也是教師兼主角的媽媽。至於今次會為大家公開一下故事內容、五位女角的個人資料和設定書。事不宜遲，立即送上！

～前作與今作的分別～

經常留意遊戲情報的朋友，不知還是否記得在上年九月尾，曾經推出一款同名的遊戲呢？這款遊戲的名稱為《HAPPY ☆ LESSON ~FIRST LESSON~》，但大家不要誤會此作是本系列的第二集，其實是一款專為FANS 而設的作品。遊戲的內容可謂非常豐富，收錄了各角色的設定集、EVENT、原畫集、出演聲優的INTERVIEW和一些有趣的迷你遊戲等，售價為 4800 日圓。由於此作只會生產二萬套關係，因此便會顯得份外有價值，若果閣下經已成功購下的話，就真的恭喜你了！至於來到今次的作品，將會是一款正式的AVG遊戲。遊戲玩法與同類遊戲大致相同，故事劇情會忠實依照原作，並且邀請日本著名聲優為每位角色作配音，例如有井上喜久子、木村亞希子等。對於喜歡《HAPPY ☆LESSON》的你，簡直是個天大的喜訊呢！

～故事背景～

對於只是小學四級學生的主角，因一次旅行乘船時發生意外，而經歷失去雙親的命運，頓時變成一位無依無靠的獨兒，簡直說不出心中的痛苦，只好在親人遺下的大豪邸中，單獨一人渡過黑暗的每一天生活……時間不斷流逝，不經不覺間主角已是高校三年級生，正在就讀「暦（こよみ）學園」，怎料眼前突然出現五位漂亮的少女。她們不但是暦學園任教的老師，而且更竟然表示願意成為主角的媽媽，與主角一起居住生活。主角聽到後，當然一口氣答應了她們，可是主角上課時需要暫時稱呼她們為老師，回到家中才可正正式式稱呼為媽媽，直到畢業的當日為止……莫非最美好的人生，現在才是剛剛開始？究竟主角會如何面對這種突如其來的事情呢？

～五位貌美如花的老師（媽媽）～

一文字睦月

聲優：淺野るり（代表作：PS 版「Click Medic」的矢尾麻衣）

Personal Data

出身地：埼玉縣
畢業學校：港口女子短期大學國文科
出生日期：1月1日（山羊座）
血型：O
身高：161cm
三圍：B80 · W60 · H80
負責科目：國語
顧問：圖書委員會／園藝部

今個學期新任的教師，在學生的眼中是位盡忠職責的老師。她十分友善，無論烹飪、洗濯、打掃等家務都一切精通，簡直是個好媽媽。可是她在自己家裡卻穿上少女的服裝，而且容易痛哭，如非的話就更為完美。



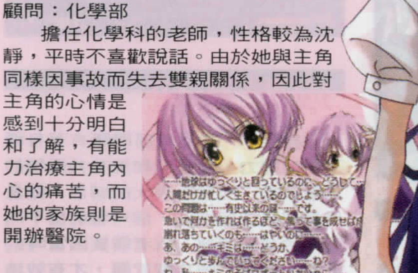
二之舞如月

聲優：木村亞希子（代表作：OVA「BASARA」的更紗）

Personal Data

出身地：不明
畢業學校：不明
生日日期：2月2日（水瓶座）
血型：AB
身高：159cm
三圍：國家秘密？
負責科目：理科
顧問：化學部

擔任化學科的老師，性格較為沈靜，平時不喜歡說話。由於她與主角同樣因事故而失去雙親關係，因此對主角的心情是感到十分明白和了解，有能力治療主角內心的痛苦，而她的家族則是開辦醫院。





三世院彌生

聲優：井上喜久子（代表作：OVA「我的女神」的貝璐）

Personal Data

出身地：東京
畢業學校：港口女子大學醫學部
生日日期：3月3日（雙魚座）
血型：A
身高：166cm
三圍：B85 · W54 · H83
負責科目：資料收集
顧問：校醫

原本是大學病院的醫生，後來轉職到暦學園擔當校醫。她貌美如花，眉清目秀，擅於劍術方面，喜歡喝茶。由於她是一位巫女關係，因此學會了驅邪和消除厄運的技能。



四天王衣月

聲優：古山きみこ（代表作：SS 版「YU-NO」的 YUNO）

Personal Data

出身地：名古屋
畢業學校：湘北美術大學
生日日期：4月4日（牧羊座）
血型：B
身高：154cm
三圍：B78 · W50 · H79
負責科目：美術
顧問：動畫研究會／美術部

年少時已經對動畫和遊戲充滿著濃厚興趣的美術部老師，性格活潑開朗，不單喜歡到遊戲機中心遊玩，而且還繪畫一些魔法系少女的圖書。她認為獨自生活的人，是十分寂寞的。



五箇條莎月

聲優：世島かほる（代表作：OVA「仙界傳～封神演義」的李興霸）

Personal Data

出身地：千葉縣
畢業學校：白波體育大學
生日日期：5月5日（金牛座）
血型：B
身高：158cm
三圍：B84 · W56 · H81
負責科目：體育
顧問：田徑部

運動全能的體育老師，特別喜歡二人三足的比賽，熱愛穿上運動服裝。她感情澎湃，但授課時便會顯得非常嚴肅；每逢休息和放學時候，就會與學生們交談。由於小時候的生活，大部份時間接觸男性居多，因此語氣和性格上都很有男性化，而興趣方面就是觀賞電影。



GAME DATA

發行商 / 製造商：	CAPCOM
遊戲類型：	STG
發售日期：	1月18日（發售中）
售價：	5800 日圓
容量：	GD ROM

對應周邊：VGA BOX、震動包、Modem、Arcade Stick

TEXT: AINHO

超越過「京」分數，你感到驚訝嗎？



CAPCOM除了著名開發格鬥遊戲外，近年來也開始向著射擊類型方面發展，其中《GIGA WING》和《MARS MATRIX》，正是一個好好的佼佼者。兩者的最大特色之處，莫過於遊戲中的「兆」位分數，而來到今次《GIGA WING》的第二集中，將會增加到「京」單位，並提供四人同時進行遊戲的新模式。再者，今作依然保留CAPCOM一向的作風，與街機版同步推出，相信各大射擊高手又是時候大顯身手了。



故事背景

在歐洲大陸中央的紅海與黑海峽之間，存在一個名為「西魯比利亞」（セルベニア）的共和國。一天，這個平和的國家突然發生叛變，連邦駐屯軍的軍隊緊急成立了臨時政府，並且對外宣言完全獨立，但是連合國並不承認臨時政府的連邦，因此雙方產生了對立狀態，軍事不得介入。於是乎，連邦政府便決定派遣特殊僱兵部隊，憑著五位機師的精銳能力，向著謎一樣的空域進發……

遊戲模式

既然今次Dreamcast版本也稱得上是移植自街機的作品，收錄內容當然比起街機版豐富不少。收錄模式一共有六個，分別為「ARCADE」、「SCORE ATTACK」、「RANKING」、「GALLERY」、「HOME PAGE」和「OPTION」。「ARCADE」一顧名思義，遊戲內容與街機NAOMI版完全相同，主要由七個版數構成，選擇不同人物，均影響前段版數的進行次序，最後三版則是固定；每版與版之間，出現人物對話的場面來交代劇情，然而不同的人物，都有各自獨立的故事。「SCORE ATTACK」一純粹以取得最高分數為目標來進行遊戲，出現版數與「ARCADE」模式同樣為七個。「RANKING」一於這裡玩者可以觀看從「SCORE ATTACK」每版中所取得的分數。「GALLERY」一供玩者觀賞相關遊戲插畫的模式；只要完成遊戲中特定的條件，這些由冬目景先生親手繪畫的插畫便會逐一出現，數量多達100幅以上，令遊戲的耐玩性提升不少。「HOME PAGE」一只要接駁到此作的官方網頁，便可將遊戲記錄登上排名榜，與遠方各高手以分數來進行較量，以及下載資料等服務。





如何增加分數

本作最大的招徠賣點，就是玩者所獲得的分數最高達到「京」單位。分數取得的方法，只要擊破敵人或破壞特定的障礙物後，便會出現金幣；只要成功取得金幣，分數就可以提升。當連續地取得金幣的時候，分數就倍數上升，而且擊破一些耐久力高的敵人或BOSS，更有大量的金幣出現。取得分數越高，還增加可用credit次數，因此遇上這些難得的機會，就切記不要錯失啊！



攻擊系統

遊戲中，雖然每部機體有著各種不同的能力，但是同樣擁有共四種的攻擊武器，而當中最大的特色，就是只需利用二個按鈕，便可發射出不同效果的攻擊武器。玩者需要因當時的戰況，運用不同攻擊武器，才有效地將敵人逐一擊破。

NORMAL SHOT

機體基本的武器，具半自動連射功能，取得一定數量的POWER UP道具，便可以提升這個武器的LEVEL，一共分成四個階級。階級越高，攻擊力及範圍便會越強，而使出方法是將按鈕連續地一按一放。至於不同的機體，其武器的標準威力和性能都是有所不同。



FORCE BOMB

威力絕大的武器，只需按B掣便可發出，不過使用次數是有所限制。發射後能夠令整個畫面內的敵人受到重大損害，而且發動期間自機更是屬於無敵狀態，最適合遇上敵機過多時使用。



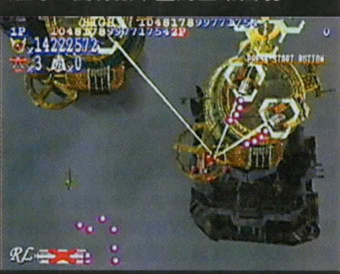
REFLECT FORCE

不知大家於遊戲中遇上大量的子彈接連不斷地出現時，會如何應付呢？不要緊，只要待畫面左下方的「RF」能力棒出現「OK」字樣，再緊按A制一定時間後，自機的四周便會張開一個防護網，將敵方的子彈吸收，反彈敵人來造成傷害。假若使用後成功擊敗敵方，便有如下雨般的金幣出現呢！



REFLECT LASER

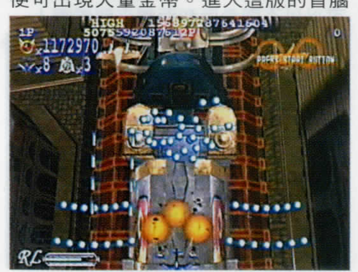
今集初次登場的新武器，使用方法與「REFLECT FORCE」相同。不過當吸收敵人子彈後，便改變為發放出雷射攻擊，將自機前方範圍的敵人受到傷害。同樣地，使用後成功擊敗敵方，便有數不盡的金幣出現。



首四版概要攻略逐一為你獻上！！

STGAE 1 －市街

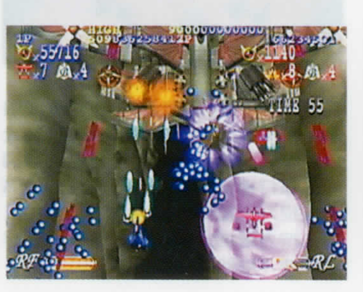
遊戲開始，玩者身處於市街的空中上作戰。初時對付一些中型戰機並不困難，使用「REFLECT」攻擊消滅它們便可出現大量金幣。進入這版的首腦前，先會遇上一輛分兩個關卡的大型機關車，對付方法就是不斷從車尾攻擊，而成功擊敗它便會出現一個「FORCE BOMB」道具。最後來到一隻四腳機動兵器的首腦，它會分做為二個型態；留意第一型態所發出具速度高的火球，玩者應以半弧度的移動方式來躲避，而到了第二型態，由於耐久力並不高，故很快便可將它消滅。





STGAE 2 －雲海

進入後首先由左往右的移動方法將一批小型戰機擊落。由於往後面對敵人的數量及子彈都是極多的關係，因此多點使用「REFLECT」攻擊來消滅它們。來到中段時，應盡快將艦隊上左右兩邊的炮台擊破，減少子彈出現量，以增加可移動空間，來消滅其他敵人和戰艦。至於來到此版的首腦戰，是一架空載制空突擊機，不過不難對付，只要走到畫面的中央位置，一面以左右兩邊移動方法避開它所放出的一串串子彈，一面作出還擊，便可輕易擊落它。





STGAE 3 －工場

由於這版是敵人的軍事工場，因此有很多強勁的兵器正等待玩者。於首段時應盡快消滅一些戰鬥機，接著建議使用「REFLECT」攻擊將二部從工場內部出現，放出大量子彈的裝甲車擊落，之後便會潛入工場深部迎戰首腦。不過潛入期間，有四部從四個不同方向的炮台出現，玩者走到畫面正中間避開它發出的炮彈便可平安無事。來到此版的首腦戰，是一艘大型潛水爆擊艇，首先盡快擊破兩邊的炮台，而當它變化成第二型態後，它的子彈速度便會加快，而且好像煙花般放出，建議走到畫面中間集中使用「REFLECT」攻擊或「FORCR BOMB」來消滅它。

STGAE 4 －聖域

此版開始後，應利用「REFLECT」攻擊消滅多部不斷向玩者放出大量炮彈的空中炮台。過了不久便出現中首腦的大型人造衛星，不過暫時不會作出大量攻擊，而擊敗它便會出現「FORCE BOMB」道具。之後出現多次一連三架並排的戰機，玩者要十分小心找出子彈與子彈的空隙來躲避，要突破它們的攻擊得確是一件十分困難的事。千辛萬苦，終於來到這版的首腦，是一架速度極高的局地戰鬥機，它的攻擊方式有多種元化，玩者根本沒法閃避它的攻擊，只知道走到畫面中央下端的生存時間會較為長。









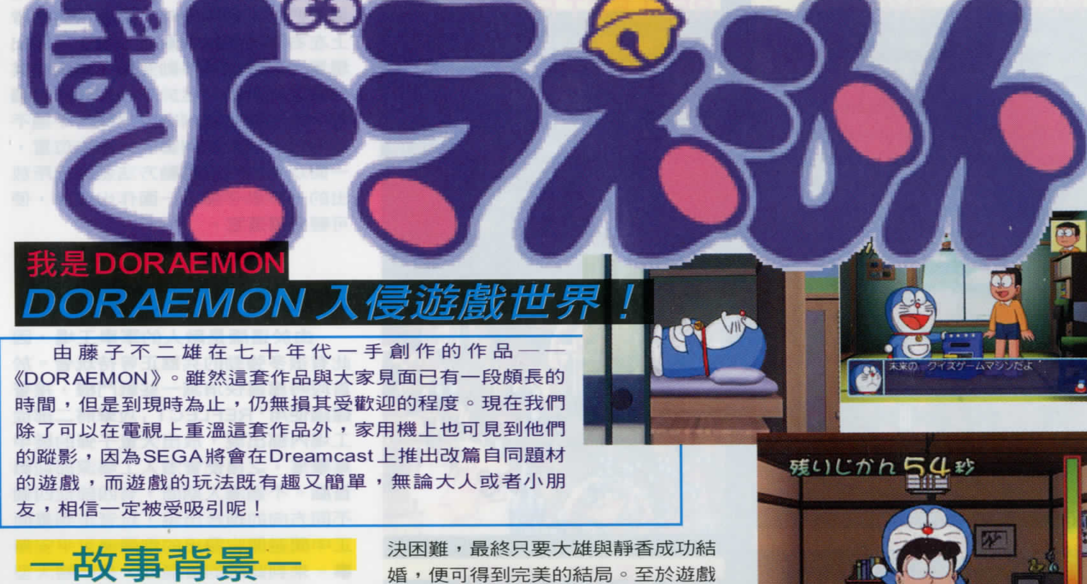



GAME DC PLAYERS
GAME DATA

發行商 / 製造商：	SEGA TOYS
遊戲類型：	AVG+SLG
發售日期：	1月25日
售價：	5800日圓
容量：	GD ROM

對應周邊：－

TEXT: AINHO



我是DORAEMON
DORAEMON入侵遊戲世界！

由藤子不二雄在七十年代一手創作的作品——《DORAEMON》。雖然這套作品與大家見面已有一段頗長的時間，但是到現時為止，仍無損其受歡迎的程度。現在我們除了可以在電視上重溫這套作品外，家用機上也可見到他們的蹤影，因為SEGA將會在Dreamcast上推出改篇自同題材的遊戲，而遊戲的玩法既有趣又簡單，無論大人或者小朋友，相信一定被受吸引呢！





—故事背景—

此作內裡的每一個故事，都是忠於原作的動畫版。故事主要講述於某一天，在大雄房間的一個抽屜裡，突然走出一隻由未來世界進來的神奇機器貓——DORAEMON。他前來的目的原來是受到某方的命令，解決大雄所面對的各種難題，為將來的命運鋪路，引導大雄成功與靜香結婚為目的。就是這樣，大雄人生的婚姻大事，就完全掌握在玩者的雙手了……

—遊戲玩法—

本作的場地背景，全部採用3D畫面，而人物則是由2D來構成。遊戲中，是設有時間系統，遊戲時間為期二年，故事流程以一個星期為標準單位，四個星期為一個月；每完成一個單元故事，即代表渡過一週，而每三個月，DORAEMON的妹妹－多啦美便會從未來前來探訪。版數方面，總共多達七十二個；玩者的身份正是DORAEMON，每版中需要利用他的各種道具，為時常惹事生非的大雄解決困難，最終只要大雄與靜香成功結婚，便可得到完美的結局。至於遊戲中經常還有選項出現，選擇不同的答案，都影響一個名為「多啦多啦」的能力值，從而改變大雄往後的命運。





—迷你遊戲—

本作除了基本的遊戲外，亦出現一些額外有趣的迷你遊戲，數量合共三種類，但是注意迷你遊戲的出現條件，是與遊戲畫面上方的「豆沙包」有關。遊戲中，每行動一次，均消耗一些「豆沙包」，數量完全消耗時，該個星期便不能作出任何行動，只會強制性返回大雄房間作休息。相對地，其數量到達一定程度的時候，就可遊玩迷你遊戲。從最新提供的畫面中可以見到，每個迷你遊戲都設有時間限制，其中一個就是DORAEMON替大雄的媽媽按摩，玩者需要利用A掣調教並維持適當的力度，才能使她的滿足度提升，直到時間完結為止。相反地，按力量過大或過少，便會令她怒氣沖沖，以致滿足度下降。





—收集道具—

DORAEMON的強項是他的口袋裡收藏著很多道具，而遊戲中登場的道具，多達152種以上，並且全以立體來表達，部份道具更是遊戲版原創，例如Dreamcast遊戲主機，可是其用途仍是一個謎，相信大家要真正遊玩過這個遊戲才能逐一解開。除此之外，當這些道具於故事模式出現後，玩者便可在道具圖鑑模式中，瀏覽各種道具的名稱，用處等，而且更可以以不同角度和距離來觀看啊！







GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商:	Capcom
遊戲類型:	FIG
推出日期:	1月25日
售價:	5800日圓
容量:	GD ROM

對應周邊: VGA Box，震動器，Arcade Stick

By 金

Ultimate Fighting Championship









筋肉人時候即將降臨

在一個被鐵絲網包圍的八角型場地內，兩位充滿野性的強壯男士扭作一團，是溶合技術、力量和智慧的比試，亦正是這隻《Ultimate Fighting Championship》吸引之處。美版Dreamcast和PS版銷量超過40萬套後，在1月將會在日版Dreamcast登陸，最強的格鬥大會即將出現，只有最強壯的人才能步行離開！



UFC小講座

UFC是在一個直徑9米的八角型場地內舉行比賽，旁邊全被鐵絲網所包圍，所以參賽者並不能逃避，而攻擊的方法除了禁止肘鋤、口咬、插眼或使用金屬武器攻擊以外，並無任何其他限制。這種瘋狂的格鬥自從1993年在日本首次亮相後，發展至現在有PRIDE和K－1的出現，暴力的確對人影響深遠。

基本三種操作

攻擊方式分為打擊技、投技和關節技三大類，操作時是利用方向鍵配合XYAB四個按鈕組合而成，另外X+Y、A+B亦有特殊的攻擊，形式猛烈而凌厲的攻勢。不過攻擊模式雖然多，但全部都有相對應的防守指令抗衡，所以一連串緊張刺激的攻防戰將會發生，首先犯錯的人會招致落敗收場，因為遊戲之內有一擊必殺技，不過並非一般格鬥遊戲那種超必殺技形式，而是需要等待敵人一瞬間的防守空隙，使出必殺的關節技把對手擊倒，所以把握時機和緊密防守比起進攻來得重要。



模式預覽

遊戲共有22名基本人物再加上一些隱藏人物登場，全部以真實名字示人，而模式將會分為六個，滿足玩家各種各樣的要求，以下為大家分別介紹一下：

UFC Mode

《Ultimate Fighting Championship》中的淘汰賽，玩家需要不斷打倒對手，直至淘汰其餘全部參賽者，登上UFC的頂峰成為總冠軍。

Champion Lord Mode

一浪接一浪的挑戰者接種而來，玩家必須接受並且保衛自己的腰帶，完全倚靠真正實力去衛冕，打倒所有對手後便能成為真正的王者。

Tournament Mode

一個最多容許8人參與的挑戰賽，不斷地戰鬥、淘汰、戰鬥、淘汰……，在一班玩家之中將會有王者之中的王者出現。

VS Mode

玩家一對一決勝負的場地，高強的戰鬥力只有從不斷鍛鍊戰鬥中學習。

Edit Fighter Mode

自設人物和培育戰鬥力的模式，玩家可以以UFC的頂點為目標，訓練一個原創角色奪得殊榮。

Training Mode

只要在這模式內不停地練習，玩家的技術就能特飛猛進，即使是新手也會變成大師級人馬！





《Ultimate Fighting Championship》內無規則死亡賽的緊張、一發逆轉的必殺技、關節脫落的恐怖將會把真正格鬥的魅力完全呈現，不論你在現實世界的身形如何，在遊戲內你必會是個強而有力的格鬥家，各位準備迎接這隻沒有規例、完全暴力的遊戲吧！





※ 部份圖版屬於美國版本



GAME DATA

發行商 / 製造商:	Spike
遊戲類型:	FIG
推出日期:	3月1日
售價:	6800 日圓
容量:	GD ROM

對應周邊: Dreamcast Modem

by 金

Fire ProWrestling最新一集終於在Dreamcast上登場，而且新作將會首次對應上網功能，更提供8人同時對戰，還有豐富的自由設定和奧妙的攻防技巧，史上最混亂、最激烈的戰鬥即將出現在各位家中。

新增內容預覽

首先要提及的是該系列首創的多人對戰，只要利用Dreamcast Modem上網，就可以兩個人為一組，4個人為一隊作4Vs4的對決，把8人混戰呈現在Dreamcast之上。如果不能上網的朋友亦能4人對戰，雖然人數減少，但趣味並沒有減低。

另外還有隨時間增加敵人模式，這裡開始時只是1打1，但在特定時間後將會多加入一位敵人，而且不斷地增加，直至7打1的局面出現為止，迫使玩家要在最快時間之內擊倒眼前的對手，還可能要在同一時間內打倒多個敵人為止，不斷地訓練玩家的戰鬥力。

還有比賽場地的設計也花了不少心思，除了一般的正常擂台外，還有一些為死亡賽而設的陷阱場地，例如通電的圍欄、有刺鐵絲包圍場地、甚至是場地的四個角落都放了光管的場地等，使遊戲變得危險及瘋狂，成為真真正正的Death Match，配合摔角這運動的瘋狂氣氛。



格鬥奧義

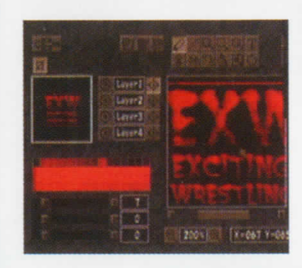
《Fire ProWrestling D》將會是一隻鬥智鬥力的遊戲，因為對戰時經常會出現膠著狀態，這時玩家可選擇先攻或防守，先攻雖然得到主導權，但在這遊戲內每種攻擊都有其破解的方法，即使搶先攻擊佔到優勢，但只要對手使出相應的破解技術就能抵消你的攻擊，甚至把形勢逆轉，所以即使處於被動狀態，只要具備反應、頭腦和技術，所有的攻擊都能化險為夷。

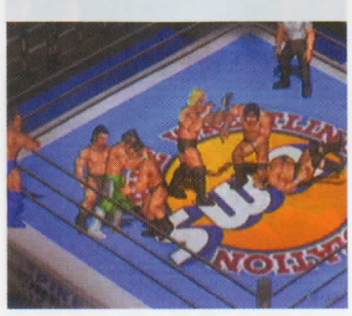
此外遊戲亦引入其他格鬥技巧的角色，除了摔角手外還可能遇到自由搏擊選手，他們擁有另類的攻擊，提高遊戲難度的同時亦使它更為有趣，玩家需要有更靈活的身手才能應付那些怪異的對手，不知會否遇到美國籃球員洛文呢？















全系列之最

遊戲將有220人登場、技能種類超過2000、自設用的選項更超越280種，這些都是該遊戲系列有史以來數量最大的一次。而且今集女性摔角手也加入戰團，還容許男女子混合雙打，在一隊十數個隊員之中揀選精英作賽，巾幗英雄將也有大顯身手的機會。而團體的標誌依舊容許自己設計外，在自定人物那裡可以親自調較摔角手的名稱、外貌、速度等等，使玩家可以擁有屬於自己的角色，而且並不是一個兩個，最多能夠同時收錄216個人物的設定，這可謂前無古人，各位又有沒有興趣挑戰自己的想像力，創造216個自設人物去挑戰遊戲內178原有的角色呢？



GAME DATA

發行商 / 製造商：	CAPCOM
遊戲類型：	RPG
發售日期：	2月2日
售價：	2800 日圓
容量：	GD ROM

對應周邊：VGA BOX、KEYBOARD、Modem



ELDORADO GATE 第三卷

TEXT: AINHO





由CAPCOM開發，以天野喜孝擔任人物設計的隔月刊形式RPG《ELDORADO GATE》，其第三卷將會決定於農曆新年後正式推出！隨著發售日期逐漸迫近，關於今集的資料也開始明朗化。雖然今次只收錄了二個章節，但第七話將會是一個長編式的故事，即代表著遊戲時間有大幅度提升，而第八話則有新角色登場，然而當中最令人驚喜的事，就是追加不少新要素，以及於「EXTRA」模式中加入兩個新特別項目呢！

五位鬼神之魂的繼承者總動員出演！



第七話——「往水沒之都」

於第二話初次登場，不論聲音、聽覺和視覺都完全失去的嘉蘭（カナン），一天突然在「運命之大地」上失去蹤影，於是巴度羅斯便召集各鬼神之魂的成員召開緊急會議。大家相討期間，眾人面前的鏡子映出嘉蘭身處一個地底湖中，究竟嘉蘭前來這裡有何目的呢？是否隱瞞著甚麼秘密呢？就是這樣，巴度羅斯便決定派出哥美斯、艾利殊、阿依和拉迪亞四人，前往新大陸的一個芙利斯（ヴァニス）地方上，到達多個有水都之稱的町中，打探有關嘉蘭的情報……到達遊戲中段時，會出現因地底湖的水位大幅上升、而導致各城鎮被水淹沒的劇情發生。因此在這事件發生之前，他們需要盡快尋找嘉蘭的下落。



第八話——「巴美娜的回憶」

於第八話中，將會來到一個全新的地方，並且有一位新角色登場，名叫巴美娜（パメラ）。她在武道家出生，十八歲，擁有美人劍士的稱號，小時候已經精通各種武藝，與其他成員同樣是鬼神之魂的繼承者。今話的關鍵在於一隻狗吠，以及一班蒙上黑裝的神秘男人扯上關係。今話的故事主要描述巴美娜因遇上意外，幸好得到哥美斯的相救，將巴美娜帶回「運命之大地」上向巴度羅斯報導有關事情。可是巴美娜醒來時，已經失去了記憶，眾人為了幫她恢復原來的記憶，於是便決定由拉迪亞帶領眾人展開新的冒險旅程，出發前往芙利斯大地的另一個地方，打探有關一隻神秘狗吠的情報，以及到達巴美娜出身地的武道家姆莎斯之家（ムサシ），查出事件的真相。



新增元素

喜歡這款遊戲的朋友，一定對第二卷中出現的「EXTRA」模式感到非常滿意，因為內裡收錄第一卷各話的故事簡介、角色的介紹，以及各種遊戲中的用語，然而到來今次的第三卷，將會新增兩個項目，分別是「MONSTER GALLERY」和「GAME INFORMATION」。顧名思義，前者是翻查各種出場過怪物的資料，不論名稱，屬性，弱點等都一一清楚顯示出來，相信這些資料對戰鬥中的形勢有很大的幫助，而後者則是一個有關CAPCOM所推出的新作遊戲介紹。除了以上的新增元素外，第六話中高美斯取得「怒髮天」的特殊能力，在第三卷中仍能繼續使用，而於第七話中，艾利殊將可取得「疾風劍」的特殊能力，令己方的戰力提高不少。至於在戰鬥中佔著一個相當重要的魔晶石系統，更作出少許上的修改。除了戰鬥中魔晶石使出時的畫面更為美麗和壓迫感外，威力和組合的變化也得以大幅度提升。









GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商：	Acclaim
遊戲類型：	RAC
發售日期：	2000年12月27日(發售中)
售價：	33.99 美元
容量：	GD ROM

對應周邊：Modem

VANISHING POINT

在街道上鬥過你死我活吧！

TEXT: AINHO

於整個遊戲業界中，要數最容易上手，以及大受人們歡迎的遊戲，相信大家都會認為非賽車類型莫屬。事實上，近年來以賽車為題材的遊戲可謂大行其道，其原因可能得到主機的強大機能、開發環境變得容易有關。其中以下即將介紹的遊戲，就是由美國有名公司 Acclaim 製作的賽車作品──《VANISHING POINT》，最近這遊戲已被移植往 Dreamcast 上！試問熱愛賽車遊戲的你，便千萬不要錯過了。







登場車種

本作與同類遊戲相比的最大特色，就是遊戲中登場的車種並非清一色，不好像一些遊戲只可使用法拉利或房車等，而是集各不同類型車種於一身，總數多達十六部，當中最為特別有四門房車、福士客貨車、甲蟲車等，而且還有多種顏色選擇，全部均由知名車廠授權，因此無論跑車的外型、性能，以致引擎所發生的聲音等，都是根據真實來製作。但是留意遊戲開始時，只可選擇二部來作賽，其餘都必須完成遊戲的模式方可逐一顯現出來。



不一樣的賽道

賽道方面，共有八條賽道，其特色就是全部於街道上進行，每條賽道的背景製作得非常華麗和壯觀，有 REDROCK CSNYON 、MIDNIGHT HIGHWAY 等。由於各項比賽需要在街道上進行，所以比賽時有多部汽車行駛中，阻礙作賽的跑車前進。至於當中最使人印象深刻，就是比賽進行時，目睹一些大型噴射式客機從天空上穿過的情景呢！





TOURNAMENT MODE

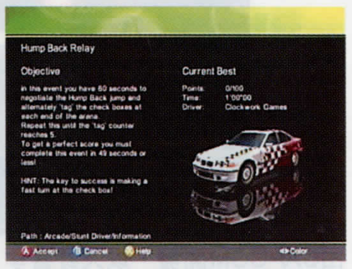
此作最重要的模式之一，選擇不同跑車進行比賽，比賽場地的先後次序和難度，也會產生變化。玩者需要與多達四十名車手一起比賽，於每場比賽的總回合取得第一名才算勝利，接著便可獲得一輛新車，以及進行下一個比賽。





STUNT DRIVER MODE

遊戲中，除了以速度來定勝負的模式外，在這個模式裡，還提供多種特定的任務，提高玩者的駕駛技術。每個任務都設有時間限制，而任務也會隨一級一級不斷地提升難度。至於進行任務前，都會詳細顯示出該版所需要進行的任務內容、限定時間和使用車種的性能資料，例如第一個任務的完成條件是於三十秒時間內，利用場地上的斜台飛越距離 70 米以上。





來得豐富的對戰模式

既然這套是賽車遊戲，怎會不能缺少對戰模式呢？除了提供基本畫面上下分割形式的「HEAD 2 HEAD」外，更提供最大八人同時進行比賽的網上對戰「MUITIPLAYER」和「INTERNET CHALLANGE」模式。除此之外，玩者更可以利用 Dreamcast 提供的網絡服務，直接連接到本作的官方網頁，以及部份汽車公司作瀏覽之用，簡直是為屬於車迷的玩家而設之模式啊！





CAPCOM WAPGAME特輯

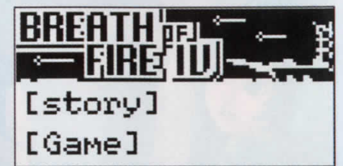


互聯網發展之迅速，除了已經成為你我生活的其中一部份之外，其實早於年前，互聯網經已開始入侵日漸普及化的手提電話市場，結合互聯網的通訊技術，誕生出一種全新的上網概念，簡稱「WAP」，只要透過對應WAP的手提電話，就可以上網瀏覽、收發訊息，以至下載不同的資訊，其中以WAP GAME的概念最為人注意。至於身為日本大型遊戲製造商之一的CAPCOM也率先投入WAP GAME方面的發展，密鑼緊鼓籌備多款WAP GAME，其中旗艦作《BREATH OF FIRE IV》和《POCKET FIGHTER》的成績與質量絕對可以與日本方面的i-mode MINI GAME媲美，加上對應網上對戰，令到WAP GAME再不是文字遊戲的代名詞。

BREATH OF FIRE IV



以PlayStation同名作品改編的迷宮式角色扮演遊戲，雖然這個WAP GAME版本，一切華麗效果完全欠奉，不過說到內容方面可謂絕不馬虎，除了將原作的劇本，一字不漏地再次重現之外，OPENING、對話、戰鬥，以至其他部份也一絲不苟，絕對可以滿足到喜歡原作的人。





劇情

來到在南方不遠處有一個崖壁，沙拉爾町就在這個崖壁的後面，在崖壁中有不少地方需要利用跳躍才能通過，Ryu成功跳過後。▼



Nina卻不小心失足跌到崖下，Ryu救人心切便不顧一切跌到下方去▼



怎料到Nina因擁有翅膀的關係而能平安著地，相反Ryu卻倒在地上▼



「沒、沒事嗎？Ryu！？你這樣跳下來……沒有受傷嗎？對不起……因為我有翼……所以從高處跌下來時都會沒有事。不過、你真的很有勇氣呢……」▼



Ryu聽到Nina這話都感到有點兒害羞，天色很快就黑了起來，為了安全起見Nina提議明早才繼續前進，於是二人便在附近的一個細小山洞內起火休息▼



「……我是為了找尋姊姊而展開旅程。Ryu會去那兒……呀……你正迷途……明天到町的話，相信你會記得些甚麼的，一定……」▼



Ryu並沒有介意她所說的話，並坐在一旁休息，就是這樣二人便在那兒露宿一宵。▼

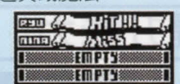




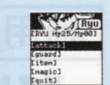
戰鬥

與普通迷宮式角色扮演遊戲一樣，要向前移動就必定會遇上敵人，至於戰鬥系統基本內容與原作相同，除了可以選擇普通攻擊之外，更可以選擇防禦、逃走，以及使用道具或魔法。



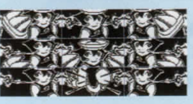
















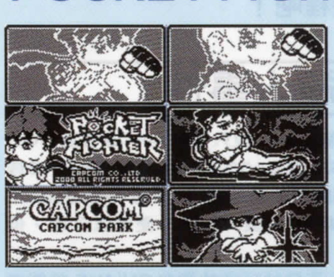






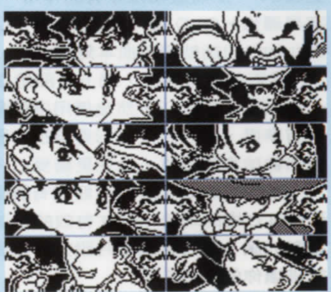


POCKET FIGHTER



至於另一款作品《POCKET FIGHTER》，雖然曾經登陸過多部主機之上，不過今次這個WAP GAME版本，則會有別於以往推出的版本，而且形式方面更會由原來的對戰格鬥，搖身一變，成為一個以記憶力決定勝負的對戰遊戲。

玩法方面非常簡單，只要留意對手一連串的動作，然後輸入相對的數字，就可以成功攻擊對手，其中次序越接近，攻擊力也會越大，非常適合喜歡《POCKET FIGHTER》中可愛的人物、但又對格鬥望而卻步的人。



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	RPG
發售日期	12月21日
售價	6800日圓（普通版） 9800日圓（限定版）
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：VGA BOX，PUYU PUYU PACK、MODEM、ARCADE STICK、KEYBOARD

TEXT: J.J

PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

期待已久的online quest登場！

隨著1個月免費上網優惠期過去，SEGA為了吸引現時PSO的玩家繼續上網，正對PSO的上網功能進行調整，因此大家也可能會發覺早幾天PSO的SERVER有點不穩定，這次調整期到1月22日為止告一段落，而由這天下午1:00開始，會正式追加一批新的ONLINE QUEST供上網專用，此外亦會有一個DOWNLOAD QUEST可下載至VMS在OFFLINE時選玩。

大家的PSO是否已經過了免費上網時期？那麼馬上購買HUNTER LICENCE，讓我們一起繼續網上的冒險旅程吧！

新增ONLINE QUEST一覽

「掃討作戰第1號（掃蕩作戰第1號）」
「掃討作戰第2號（掃蕩作戰第2號）」
「夢幻のごとく1（如夢幻一樣1）」
「夢幻のごとく2（如夢幻一樣2）」

DOWNLOAD QUEST

「ライオネルのメール（Mail of Lionel）」

GOD Technique殺人事件

早陣子，網上的新聞組流傳著一個方法，說只要利用一種名為GOD Technique的防具附加裝備，可將原本上限為15的Technique提升至16或更高LV，然而這秘技亦有副作用，那就是使用超過LV15的Technique很容易導致HOLD機，雖然在OFFLINE時只要RESET便可以了事，但ONLINE的話就隨時血本無歸……

最近就有傳聞說，網上有部份立心不良的玩家故意在ONLINE後衝進一些陌生人的隊伍，然後使用這個秘技令整支隊伍HOLD機，由於破壞者早有準備，他們所受的影響會很有限，但被連累HOLD的玩家就有可能失去無數珍貴的道具，比死更難受……

雖然SONIC TEAM已發現有關情況、並已經開始了尋求解決這種會導致HOLD機的現象，但在有效的解決辦法出現前，建議大家若要上網進行遊戲的話，最好在組隊時設定PASSWORD，這樣便可避免給一些不法之徒破壞你的SAVE。

利用遊戲漏洞提升能力

其實除了有人利用GOD Technique來提升Technique等級外，亦有人利用其他遊戲中的漏洞來「出術」，其原理主要是利用防具的附加裝備可暫時性提高使用者能力，在這種狀態下先來一次「GAME終了」，重開遊戲後將防具除下便以A+B+X+Y+START掣的方法RESET遊戲，這樣便能令能力值維持在解除附加裝備前的數值……



想不到這些附加在防具中的裝備竟然被人利用作為不正當提高能力值的道具。

雖然這種秘技本身並不會對其他玩者帶來影響，但除了GOD Technique的提升方法有可能會導致HANG機外，這「出術」的方法本身亦對其他玩者非常不公平，所以希望大家可以合力維持香港DC用家的形象，做一個憑實力取勝的PSO玩者。

無傷大雅小技篇

自相殘殺

除了上面提到的利用遊戲漏洞來提升玩者能力外，亦有人發現了方法可攻擊本來無法命中的同伴或NPC 人物，方法是先將X 、A 、B 的其中一掣設定為「重攻擊」，而相對的X+R 、A+R 或B+R 則設定為使用道具スターアトマイザーSTAR ATOMIZER ，之後當按重攻擊掣時，人物發出閃光的一刻馬上按R掣，該攻擊便可以擊中自己的同伴，雖然被擊中的同伴會顯示扣去的HP數值及倒下，但實際上這種攻擊對被擊中者是沒有殺傷力的，這種攻擊方法除了有趣之外，還可以令大家在ONLINE 模式時利用互相攻擊而增加PB 值，這樣便可自行控制使用PB技的時機，亦較易出現PB技的2、3、4連COMBO。



首先設定X 、A 、B 其中之一為重攻擊的按掣，然後在其R+ 的按掣設定為使用STAR ATOMIZER，如圖中便是以X掣為重攻擊、R+X為STAR ATOMIZER。



只要在這時按R 掣，便會因出現瞄準的游標而可LOCK向同伴或NPC，若然對方是ONLINE 的玩者則問題不大，但若對方是NPC 便可令他們受傷……



然後對準同伴或NPC按X掣，當人物出現閃光的剎那……



若然持續攻擊至他們的回復道具用盡，更可將他們幹掉，但閣下的任務亦會因而失敗收場……

蚊完再蚊

在森林地帶中出現的MONEST ，會在出現後放出一定數目的MOTHMANT，這些小蚊子雖然到了HARD 或VERY HARD 時的HP 會提高不少，但仍算得上是遊戲中HP 最低的怪物，然而在HARD 或VERY HARD 時的經驗值亦算可觀。

一般來說，當MONEST 放出的MOTHMANT 放盡之後，MONEST 便會變成一隻呆著沒有事做的怪物，但原來只要你利用轉送器先回PIONEER 2一次，再次進入MONEST 所在的地點時，MOTHMANT 會再度出現，這樣便可在較安全的情況下快速賺取經驗值了。



殺清了MOTHMANT 之後，利用動傳送裝置回城市一次。



再次回到同一位置時，MONEST 又會重新放出MOTHMANT 了。

走得快好世界

當遊戲進入洞窟地區開始，迷宮內部會夾雜著不少陷阱，一般來說，本來只要能在發現陷阱的時候全速通過或折返的話是可以安全無損的，但遊戲在設計上會預設玩者在發現陷阱時LOCK 向陷阱而停止原本奔跑中的狀態。

事實上，只要事先按START掣進入MENU 畫面的話，便會因這種畫面中不會出現LOCK 指標而免除這種麻煩，即使被敵人包圍而拼命逃跑中亦不會因LOCK 到路邊的無謂道具而白白送死，但要注意的是這種狀態下即使受傷亦不方便馬上回復，而且角色在轉彎後不能利用L 掣簡單地調節視點，因此必須經過一定的練習才好在實戰中使用這方法……



利用在MENU 畫面中不會LOCK 住任何目標的設定，可輕易避過陷阱或敵人的包圍而不用擔心中途突然停下。

機槍無敵論



利用MAG 及Shifta シフタ的幫助，本來極限的710 攻擊力也可以提高至九百多，這樣機槍的攻擊力便一下子大增了。

嚴格來說這個不能算是一個秘技，只能算得上是在下玩這個遊戲到現時為止的一點心得。就如這個題名一樣，在下發現機槍在遊戲中真得很強，特別是當角色的基本攻擊力提高後，每一擊的殺傷力也會大增，若然能配合Technique 中的「Shifta シフタ（可提高角色的攻擊力10~25%）」之後，一整次攻擊的9 槍已不是普通等閒怪物所能抵擋，因此其賺取經驗值的能力會變得比大劍或散彈槍還要快，而且機槍始終也是遠程武器，只要守在閘門附近戰鬥，基本上會比使用其他埋身武器安全。

最難得的是機槍是全職業也可以裝備的武器，若然沒有足夠的命中率時，不妨嘗試培育MAG 的命中率來彌補這方面的不足。

SECTION ID 判別方法

當大家第一次開始遊戲、設計自己的角色時，有否留意到會得到一個名為SECTION ID的代號？這ID一共有10種，基本上是以顏色來劃分的，而最近亦愈來愈多人認同SECTION ID 是會影響可取得特別道具的機會率的。

然而，到底這個SECTION ID又是怎樣設定的？其實這非是胡亂抽出、而是經過一套公式而計算出來，假如你剛剛才開始進入PSO的世界，又或是正打算開始第二個人物也好，以下所教的方法相信可令閣下獲得一個滿意的ID 。

表1「文字數值一覽表」

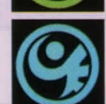
數值	文字
0	(< F P Z d n x 2
1	) = G Q [e o y 3
2	* > H R f p z 4
3	! + ? I S] g q { 5
4	" , @ J T ^ h r } 6
5	# - A K U _ i s 7
6	$. B L V j t ~ 8
7	% / C M W a k u 9
8	& : D N X b l v 0
9	' ; E O Y c m w 1

首先，閣下可預計想輸入的名字，然後可利用「表1」查出該名單每部份的相應數值，並將每個部份的數值相加，以在下的人物「jjwong」為例，便是「6+6+9+1+0+3」，總數為25 ，之後利用「表2」檢視該總數的個位數值「5」，便可查出這名字將會編往「5 PINKAL」的ID SECTION 。

表2「數值與ID 名稱對換表」

0 VIRIDIA


1 GREENILL


2 SKYLY


3 BULEFULL


4 PURPLENUM

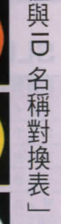
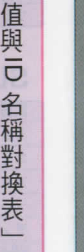
5 PINKAL


6 REDRIA


7 ORAN


8 YELLOWBOZE



9 WHITILL



全職業能力值上限一覽表

職業	名字	攻擊力	防禦力	精神力	命中度	迴避率	運
HUNTER	HUmar	710	310	590	142	450	
	HUnewear	710	310	590	138	450	
	HUcast	710	310	0	150	450	100
RANGER	RAmar	551		500	165		
	RAcast			0			
	RAcaseal	553	280	0	167	450	
FORCE	FOmarl	483	290	650	132		
	FOnewm	463	290	670	121	450	100
	FOnewearl	463		670	120	450	

武器一覽表 ver 3.0

SABER 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
セイバーSABER	攻+55／命+30	攻30	近距離	單體	1	全職業	–	
ブランドBrand	攻+100／命+33	攻90	近距離	單體	1	全職業	–	
バスターBUSTER	攻+160／命+36	攻155	近距離	單體	1	全職業	–	
バラッシュPALLASCH	攻+220／命+39	攻233	近距離	單體	1	全職業	★★★	
グラディウスGLADIUS	攻+280／命+42	攻296	近距離	單體	1	全職業	★★★★	
ダブルセイバー	攻+152／命+28	攻235	近距離	單體	2	全職業	★★★★★★★★★	特殊武器／吸收敵TP之特殊攻擊
DBの劍DB'S SABER	攻+250／命+42	攻265	近距離	單體	1	全職業	★★★★★★★★★	特殊武器／消耗TP之大威力攻擊
カラドボルグ	攻+310／命+55	攻295	近距離	單體	1	全職業	–	
デュランダル	攻+335／命+55	攻310	近距離	單體	1	全職業	–	
デルセイバーの劍	攻+275／命+45	攻295	近距離	單體	1	全職業	–	

DAGGER 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ダガーDagger	攻+40／命+20	攻65	近距離	單體	2	HUNTER	–	
ナイフKnife	攻+70／命+22	攻117	近距離	單體	2	HUNTER	–	
ブレイドBlade	攻+100／命+24	攻182	近距離	單體	2	HUNTER	–	
エッジEdge	攻+130／命+26	攻281	近距離	單體	2	HUNTER	–	
リッパーRipper	攻+160／命+29	攻340	近距離	單體	2	HUNTER	★★★★★	
ブレイドダンスBLADE DANCE	攻+170／命+20／防+10	攻385	近距離	單體	2	HUNTER	★★★★★★★★★	特殊武器／麻痺敵人之特殊攻擊
シノワビートブレイド	攻+322／命+35	攻485	近距離	單體	2	HUNTER	–	特殊武器／即死之特殊攻擊

SWORD 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ソードSword	攻+50／命+25／回-5	攻82	近距離	複數	1	HUNTER	–	
ギガッシュGigush	攻+100／命+27／回-5	攻169	近距離	複數	1	HUNTER	–	
ブレイカーBreaker	攻+150／命+30／回-10	攻258	近距離	複數	1	HUNTER	★★★	
クレイモアClaymore	攻+200／命+32／回-10	攻316	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★	
キャリバーCalibur	攻+250／命+36／回-10	攻474	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★★	
フロウウェンの大劍FLOWEN'S SWORD	攻+244／命+34	攻385	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★★★★★★	
ラストサバイバー	攻+280／命+25	攻470	近距離	複數	1	HUNTER	–	
ドラゴンスレイヤーDRAGON SLAYER	攻+300／命+40／回-15	攻480	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★★★★★★	特殊武器／爆炎之特殊攻擊

POLE WEAPON 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
パルチザンPartisan	攻+40／命+33	攻124	近距離	複數	1	HUNTER	–	
ハルベルトHalbert	攻+75／命+37	攻192	近距離	複數	1	HUNTER	–	
グレイブGlaive	攻+110／命+41	攻286	近距離	複數	1	HUNTER	–	
バルディスBerdys	攻+145／命+42	攻385	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★	
グングニルGungnir	攻+180／命+49	攻450	近距離	複數	1	HUNTER	–	
ブリューナク	攻+160／命+46	攻475	近距離	複數	1	HUNTER	★★★★★★★★★	特殊武器／吸收敵人之TP特殊攻擊

SLICER 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
スライサーSlicer	攻+18／命+18	攻135	中距離	複數	1	全職業	–	
スピナーSpinner	攻+30／命+18	攻204	中距離	複數	1	全職業	–	
カッターCutter	攻+55／命+19	攻302	中距離	複數	1	全職業	–	
ソーサーSawcer	攻+80／命+22	攻395	中距離	複數	1	全職業	★★★★	
ディスカDiska	攻+100／命+25	攻476	中距離	複數	1	全職業	★★★★★	
暗殺者のディスカSLICER OF ASSASSIN	攻+120／命+28	攻475	中距離	複數	1	全職業	★★★★★★★★★	特殊武器／一擊致命之特殊攻擊
解放者のディスカ	攻+150／命+31	攻480	中距離	複數	1	全職業	–	特殊武器／混亂敵人之特殊攻擊
勇者のディスカ	攻+170／命+34	攻495	中距離	複數	1	全職業	–	特殊武器／消耗HP之高威力特殊攻擊

HANDGUN 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ハンドガン Handgun	攻+30／命+26	命68	遠距離	單體	1	全職業	–	
オートガン Autogun	攻+70／命+29	命78	遠距離	單體	1	全職業	–	
ロックガン Lockgun	攻+100／命+31	命88	遠距離	單體	1	全職業	–	
レールガン Railgun	攻+140／命+35	命98	遠距離	單體	1	全職業	–	
レイガン Raygun	攻+180／命+38	命108	遠距離	單體	1	全職業	★★★★	
ヴァリスタVARISTA	攻+210／命+43／回+10	命110	遠距離	單體	1	全職業	★★★★★★★★★	特殊武器／麻痺敵人之特殊攻擊
ブレイパス	攻+250／命+45／防+15	命118	遠距離	單體	1	全職業	–	特殊武器／雷擊之特殊攻擊

RIFLE 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ライフル Rifle	攻+50／命+35	命72	遠距離	單體	1	RANGER	–	
スナイパー Sniper	攻+90／命+38	命104	遠距離	單體	1	RANGER	–	
ブラスター Blaster	攻+130／命+41	命100	遠距離	單體	1	RANGER	★★★	
ビーム Beam	攻+170／命+44	命106	遠距離	單體	1	RANGER	–	
レーザー Laser	攻+230／命+47	命115	遠距離	單體	1	RANGER	–	
ヴィスクー235W VISK 235W	攻+250／命+50	命118	遠距離	單體	1	RANGER	★★★★★★★★★	特殊武器／麻痺之特殊攻擊
ジャスティー23ST	攻+290／命+53	命125	遠距離	單體	1	RANGER	–	特殊武器／敵HP 減半之特殊攻擊

MACHINE GUN 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
マシンガン Mechgun	攻+4	命79	遠距離	單體	6~8	全職業	–	
アサルト Assault	攻+10／命+3	命87	遠距離	單體	6~8	全職業	–	
リピーター Repeater	攻+12／命+6	命97	遠距離	單體	6~8	全職業	–	
ガトリング Gatling	攻+16／命+9	命109	遠距離	單體	6~8	全職業	–	
バルカン	攻+20／命+12	命117	遠距離	單體	6~8	全職業	–	
M&A60 ヴァイス M&A60 VISE	攻+25／命+15	命120	遠距離	單體	6~8	全職業	★★★★★★★★★	特殊武器／TP 消耗之高威力攻擊
H&S25 ジャスティス H&S25 JUSTICE	攻+30／命+18	命122	遠距離	單體	6~8	全職業	★★★★★★★★★	特殊武器／凍結敵人之特殊攻擊
L&K14 コンバット L&K14 COMBAT	攻+35／命+19	命124	遠距離	單體	6~8	RANGER	–	特殊武器／麻痺之特殊攻擊

SHOTGUN 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ショット Shot	攻+25／命+27／回-10	命85	遠距離	5~6	1	RANGER	–	
スプレッド Spread	攻+50／命+30／回-10	命90	遠距離	5~6	1	RANGER	–	
キャノン Cannon	攻+80／命+33／回-10	命102	遠距離	5~6	1	RANGER	–	
ランチャー Launcher	攻+110／命+36	命108	遠距離	5~6	1	RANGER	★★★★	
アームズ Arms	攻+140／命+38	命112	遠距離	5~6	1	RANGER	–	
クラッシュバレット CRUSH BULLET	攻+130／命+37／回-30	命122	遠距離	5~6	1	RANGER	★★★★★★★★★	特殊武器／HP 吸收之特殊攻擊
メテオスマッシュ	攻+153／命+40	命125	遠距離	5~6	1	RANGER	–	特殊武器／TP 吸收之特殊攻擊

CANE 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ケイン Cane	攻+30／命+40	精50	近距離	單體	1	FORCE	–	
ステッキ Stick	攻+60／命+45	精150	近距離	單體	1	FORCE	–	
メイス Mace	攻+90／命+50	精300	近距離	單體	1	FORCE	★★	
クラブ Club	攻+120／命+55	精420	近距離	單體	1	FORCE	★★★	
ラコニウムの杖	攻+150／命+60	精430	近距離	單體	1	FORCE	–	特殊武器／爆炎之特殊攻擊

ROD 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ロッド Rod	攻+50／命+45	精80	近距離	單體	1	FORCE	–	
ポール Pole	攻+80／命+55	精200	近距離	單體	1	FORCE	–	
パイラー Pillar	攻+115／命+55	精340	近距離	單體	1	FORCE	★★★	
ストライカー	攻+150／命+60	精350	近距離	單體	1	FORCE	–	
バトルバージ	攻+190／命+65	精460	近距離	單體	1	FORCE	–	特殊武器／令敵人HP 減半之特殊攻擊

WAND 系

武器名稱	性能	必要能力值	有效範圍	攻擊對象	次數	裝備職業	希有度	備註
ウォンド Wand	攻+10／命+30／精+10	精114	近距離	單體	1	FORCE	–	
スタッフ Staff	攻+30／命+40／精+10	精250	近距離	單體	1	FORCE	–	
バンド Baton	攻+50／命+40／精+15	精380	近距離	單體	1	FORCE	★★★	
セプター	攻+75／命+45	精460	近距離	單體	1	FORCE	★★★★	
炎杖「アグニ」FIRE SCEPTER:AGNI	攻+100／命+50／精+20	精470	近距離	單體	1	FORCE	★★★★★★★★★	特殊武器／爆炎之特殊攻擊
雷杖「インドラ」STORM WAND:INDRA	攻+150／命+50／精+20	精470	近距離	單體	1	FORCE	★★★★★★★★★	特殊武器／降雷之特殊攻擊



防具一覽表 ver 3.0

BARRIER 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
バリアBarrier	+2	+25	—	—	—	—	—	無	—	
ソウルバリアSoul Barrier	+10	+55	—	—	—	—	—	LV13	—	
ブレイブバリアBrave Barrier	+14	+65	+20	+20	+18	—	—	LV19	—	
フレイムバリアFlame Barrier	+19	+85	+30	—	—	—	—	LV27	—	
プラズマバリアPlasma Barrier	+19	+72	—	—	+30	—	—	LV31	★★★★★	
フリーズバリアFreeze Barrier	+23	+70	—	+30	—	—	—	LV35	★★★★★	
サイキックバリアPsychic Barrier	+26	+110	+22	+21	+22	—	—	LV39	★★★★★★	
プロテクトバリアProtect Barrier	+32	+130	+25	+15	+25	—	—	LV47	—	
インペリアルバリアImperial Barrier	+40	+152	+28	+28	+20	—	—	LV55	—	
ディヴィニティバリアDivinity Barrier	+45	+174	+27	+30	+27	—	—	LV63	★★★★★★★★★	

SHIELD 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
シールドShield	+4	+32	+20	+20	+15	—	—	LV4	—	
コアシールドCore Shield	+6	+40	+18	+18	+15	—	—	LV7	—	
ギガシールドGiga Shield	+8	+47	+20	+20	+18	—	—	LV10	—	
ハードシールドHard Shield	+12	+57	+20	+20	+20	—	—	LV16	—	
ソリッドシールドSolid Shield	+16	+72	+20	+20	+20	—	—	LV23	—	
ジェネラルシールドGeneral Shield	+30	+100	+28	+19	+19	—	—	LV43	★★★★★★	
グロリアスシールドGlorious Shield	+35	+140	+25	+25	+25	—	—	LV51	★★★★★★★	
ガーディアンシールドGuardian Shield	+41	+160	+10	+10	+10	—	—	LV59	★★★★★★★★	特殊武器／HUNTER或RANGER可裝備之超高性能盾
リジェネレイトギア試	+46	+89	—	—	—	—	—	LV66	★★★★★★★★★★	特殊武器／再生機能盾之測試品
アルティメットシールドUltimate Shield	+49	+181	+30	+28	+28	—	—	LV67	★★★★★★★★★☆	
スピリチュアルシールドSpiritual Shield	+53	+190	+28	+28	+28	—	—	LV71	★★★★★★★★★☆☆	
セレスティアルシールドCelestial Shield	+55	+204	+30	+30	+30	—	—	LV75	★★★★★★★★★☆☆☆	

FRAME 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
フレームFrame	+5	+5	—	—	—	—	—	無	—	
ギガフレームGiga Frame	+15	+12	—	—	+3	—	—	LV10	—	
ソウルフレームSoul Frame	+20	+15	—	+3	—	—	—	LV13	★★	
ソリッドフレームSolid Frame	+30	+20	—	—	+3	—	+10	LV19	—	
ハイパーフレームHyper Frame	+40	+25	—	+5	—	+12	—	LV27	—	
ショックフレームShock Frame	+51	+31	+3	—	—	+6	+6	LV35	★★★★★	
キングスフレームKing's Frame	+45	+32	—	—	+3	+10	+14	LV39	★★★★★	
ドラゴンフレームDragon Frame	+59	+35	+8	—	—	+5	+20	LV43	★★★★★★	
プロテクトフレームProtect Frame	+70	+40	+3	—	+5	+12	+15	LV51	—	
パーフェクトフレームPerfect Frame	+80	+45	—	—	—	+15	+15	LV59	★★★★★★★	
ヴァリアントフレームValiant Frame	+95	+47	—	—	+5	+18	+15	LV63	★★★★★★★	
アルティメットフレームUltimate Frame	+111	+61	—	—	—	+18	+18	LV80	★★★★★★★★★☆☆	

ARMOR 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
アーマーArmor	+7	+7	—	—	—	—	—	LV4	—	
サイアーマーPsy Armor	+10	+10	—	—	+5	—	—	LV7	—	
クロスアーマーCross Armor	+25	+17	+3	—	—	+5	+10	LV16	—	
ブレイブアーマーBrave Armor	+35	+22	+4	+3	—	+10	—	LV23	—	
グランドアーマーGrand Armor	+45	+27	—	—	+4	—	+10	LV31	★★★★	
アブソーブアーマーAbsorb Armor	+65	+37	+3	+3	—	+13	+13	LV47	★★★★★★	
ジェネラルアーマーGeneral Armor	+75	+42	—	+5	—	+20	—	LV55	★★★★★★★	
インペリアルアーマーImperial Armor	+90	+50	—	—	—	+13	+16	LV67	★★★★★★★★	
ホーリーネスアーマーHoliness Armor	+96	+52	—	—	—	—	+25	LV71	★★★★★★★★	
ガーディアンアーマーGuardian Armor	+100	+55	—	—	—	+18	+16	LV75	★★★★★★★★★	
ディヴィニティアーマーDivinity Armor	+105	+58	—	—	—	+18	+17	LV78	★★★★★★★★★☆	
寄生防具「デ・ロル」PARASITE WEAR:De=Rol	+120	+103	—	—	—	—	—	LV66	—	特殊武器／機械人不可裝備，裝備時HP 會不斷減少

GUARD 系

防具名稱	防禦值	回避率	炎耐性	冰耐性	雷耐性	闇耐性	光耐性	必要LV	希有度	備註
インビジブルガードINVISIBLE GUARD	+29	+73	+18	+25	+30	—	—	LV17	★★★★★★★★★	
セイクリッドガードSACRED GUARD	+15	+77	+20	+22	+18	—	+15	LV17	★★★★★★★★★☆☆	特殊武器／穿著時可防禦一切異常狀態

TEXT：LEONG

GAME DATA

發行商	Sammy / ARC SYSTEMWORKS
售價	5800日圓
容量	GD－ROM
記憶	10BLOCKS
發售日	發售中
	GD ROM

DC/FIG / 1~2P / 對應VISUAL MEMORY BACK UP / 對應MODEM / 對應－ARCADE STICK / 對應PURU PURU PACK / 對應VGA BOX

GUILTY GEAR X 人物特點全剖析！PART.3

今期會為最後的六名人物作出分析，包括最後的兩名BOSS：TESTAMENYT和DIZZY，若有任何關於《GGX》的問題可EMAIL給筆者，筆者定會盡力為大家解答的。

P.....................PUNCH（拳攻擊）
K.....................KICK（蹴攻擊）
S.....................SLASH（斬攻擊）
HS ....HI SLASH（重斬）



今期同你講FORTRESS DEFENSE

是《GGX》中十分重要的防守技術，形式其實像《MVS》系列的ADVANCING GUARD差不多，但不同之處是在於FORTRESS DEFENSE是用來可防止對手用必殺技等攻擊削弱體力，並可在對手進行攻勢時將之推開，直接拉遠雙方的距離，和ADVANCING GUARD的不同之處是ADVANCING GUARD推外對手之餘更可進行反擊，相比之下，FORTRESS DEFENSE可成功進行反擊的機會便會較少，故此主要是用作防守之用。



CHIPP ZANUFF

進攻就是最佳的防守！

CHIPP的最強之處是在於他擁有超高的機動力，在空中他能作3段能力都是非常高（是全遊戲之冠）。可惜的是他的防禦力實在太以普通的一擊都會扣去很多的體力，暈眩的出現率更是比其他角色他絕對是個易學難精的人，而唯一的戰法便是不停用必殺技來向對務求用最快的速度來將對手擊倒。通常技方面，遠距離可用HS，因現得早，近 距離可以蹲下K作為GATUNG COMAINATION的始動技，駁近 距離S繼續發動攻勢，另外以站立HS作牽制技會有很好的效果。用蹲下HS，因對上方的判定強，對手被擊中更會被吹飛，而→＋P亦錯的選擇，雖然判定比蹲下HS為低，但勝在使出時上半身擁有無敵時對空方面可以對下判定非常強的HS為主軸，而狙擊對手時以S的效果好，特殊技↓＋K的判定持續時間頗長，最大的HIT數為3 HIT，特點是制改變落地的位置，若對手在地上擋了後可以β BLADE作為「補鑊」。

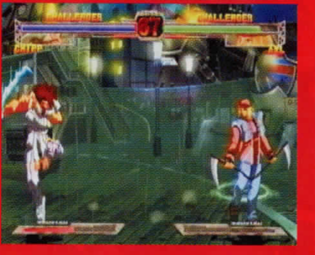
除了→＋P和↓＋K這兩招特殊技外，還有的便是→＋HS，特點是攻擊距離遠，但由於出招較慢，故不是太好用。

跳，而且速度和進攻弱，就算被對手施更高和更快，故手施以猛擊，攻擊判定出接著可接地對空可是一個不間。空為 最可 強

必殺技

α BLADE（↓↘→＋P）（空中可）

是一招典型的突進技，使出後CHIPP會以極高的速度向前方直衝，在直衝的途中會消失一段短時間，故奇襲性佳，可作逃走之用，另外，用這招來攻擊屍體亦會比較安全。但在消失時並沒有任何的無敵時間，而且被對手擋格後更會出現很長的硬直時間，故還是在連續技中使用較為安全。（可作RC）







β BLADE（→↓↘＋S）（空中可）

昇系必殺技，起手時有不俗的無敵時間，故此成為對空的主力技，但由於無敵時間只有起手時的一瞬間，故被對手擋去後便會非常危險。（可作RC）

YBLADE（←↙↓↘→＋HS）

使出後CHIPP會用分身向對手攻擊，是屬於飛行道具的必殺技，故分身可抵消一般的飛行道具，飛行距離約半個畫面左右，只要對手的武器進入這個範圍內同樣是會被擊中。但由於飛行距離短，而且被對手擋了後更會出現一段硬直時間，所以在中或近 距離被對手擋去後便很容易遭到反擊。（不能作RC）

殺式轉移（↓↓＋P or K or S or HS）

使出後CHIPP會立即作瞬間移動，消失在畫面時會呈現全身無敵狀態，而且出招速度極高，故可用作追擊對手。P是向右近 距離移動；K是向右遠距離移動；S是向後近 距離移動；HS是向上方近 距離移動。這招主要的用途是在通常技擊中對手後CANCEL使出或者作擾亂對手防守之用。

殺式迷彩（↓↙←＋K）

使出後CHIPP會將全身變做半透明狀態，而會維持一段短時間，不過被對手擊中後便會被「打回原形」，主要是用作擾亂對手防守的招式。（由於以上兩招都是比較特殊的必殺技，故兩者都是沒RC的）

幻朧斬（←↙↓↘→＋K）

是CHIPP的移動指令投，使出前會消失畫面內，而位置只可用樹葉來確定，移動距離是兩三個身位。對手無論是站立和蹲下都會被擊中，對手是需要先讀才可作出截擊，故此還是以跳躍來避開會較為安全。（不能作RC）



冽掌（↓↘→＋S）

CHIPP會向前擊出一掌，特點是擊中後可衍生出麓碎或穿踵。（可作RC）

麓碎（冽掌中↓↘→＋S）

是冽掌的衍生技，是一招下段的打擊技，擊出後可接駁穿踵。（可作RC）

穿踵（冽掌或麓碎中↓↘→＋K）

是冽掌的另一式的衍生技，擁有中段攻擊的特性，與麓碎交替使用可達到擾亂對手的效果，但若對手擋去冽掌和麓碎後便要小心一點，因為穿踵被對手擋去後是會露出破綻，對手是有足夠時間向你「還以顏色」的。（不能作RC）

5





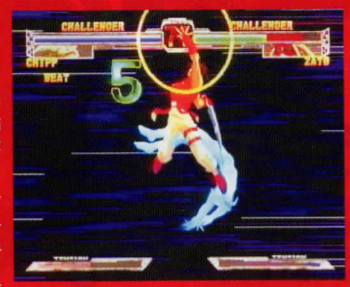




覺醒必殺技

斬星狼牙（→↘↓↙←→＋HS）

CHIPP會在畫面內作出六次攻擊，有LOCK系效果的覺醒必殺技，缺點是出招遲，故此只能單發使用。但特點是攻擊力高，對手若在空中的話更不能擋格，而且更能追蹤對手的位置，故用作「陰」一些喜歡空戰的對手會有很有效，另一個方法是用蹲下HS令對手浮空接著再接駁斬星狼牙，若對手作受身的話便會有很大機會被斬星狼牙擊中。（可作RC）



萬鬼滅碎（↓↘→↓↘→＋K）

屬於亂舞技的覺醒必殺技，出招早，而且判定出現早，在起手時擁有無敵時間，故此成為接駁連續技的專用技，而擋去對手的攻擊後用作反擊亦有不俗的效果。（可作RC）



一擊必殺技

DELTA END（全攻擊擊同按以後↓↘→↓↘→＋HS）

是一招空中打擊技，對手在地上是能夠擋格的，但在空中卻要用FORTRESS DEFENSE才能擋去。特點是能在近距離將對手吸上半空，將對手追埋牆邊後突然使出，只要對手有任何動作（除了擋格）便會被立即被打中，主要是用作「陰」人，不過，由於發動一擊必殺時起手慢，而且使出時的風險太大，故還是少用為妙。











連續技推介

1. DASH蹲下K→近距離站立S→遠距離S→蹲下HS→（C）HS毅式轉移→（J）S→（C）βBLADE（6HIT）（※124）
   註：毅式轉移後要立即跳上去追打，否則對手便可成功受身。
2. DUST ATTACK擊中對手→（把控捍推上追打）→SX3→HS→（C）βBLADE（8HIT）（※145）
3. （JOHNNY專用）穿踵→RC→（J）S→站立HS→（J）P→K→S→（J）P→K→S→（J）HS（2HIT）→（C）βBLADE（13HIT）（※144）
   註：位置是十分重要，若穿踵擊中對手的位置太遠的話，後面的連續技便不會擊中對手。
4. （J）HS→蹲下K→蹲下S→蹲下HS→（C）HS毅式轉移→（J）S→（C）βBLADE（8HIT）（※149）
5. DASH蹲下K→蹲下S→站立HS→（C）αBLADE→RC→站立HS→（J）P→K→S→（J）P→K→S→（J）HS（2HIT）→（C）βBLADE（14HIT）（※157）
   註：關鍵是在於αBLADE擊中對手後要立即RC
6. DASH蹲下K→近距離站立S→站立HS→（C）αBLADE→RC→→＋HS→（J）KX2→S→（J）KX2→S→（J）HS（2HIT）→（C）βBLADE（15HIT）（※188）
   註：要注意空中K的第2HIT是會把對手打DOWN的，以上兩招對手都是可以受身的。

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE　TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則

VENOM

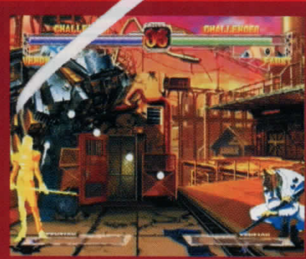
封位專家！主力技是BALL生成！？

VENOM的特點是攻擊距離遠，牽制能力極強，更可用不同的必殺技來封位。而善用BALL生成更可令VENOM變成一個超強的角色。通常技方面，在中距離時出招快的S和特殊技→＋HS為最好用，兩者的攻擊距離都很遠，前者可作JUMP CANCEL之用，後者更有打DOWN對手的效果，而用作先讀對空更有一定的作用。近距離時可以S為主軸，不但擁有3HIT的攻擊，而且在任何1HIT擊中對手都能CANCEL必殺技。另外，以蹲下K作為GATUNG COMAINATION始動技會有最好的效果。要留意VENOM的掃腳是有2HIT的，但缺點是攻擊距離短。地對空方面，特殊技→＋P是不二之選，而蹲下HS則對斜上方的敵人會比較有效。空對空方面，HS的下方判定大，故主要是對手在地面時使用，而S則對橫判定大，是空戰中的首選。另外，VENOM的投技是比較特別，擊中對手後是能夠追加攻擊的。

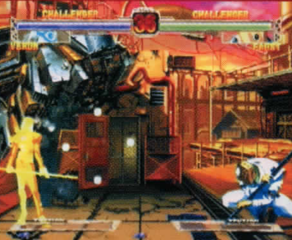


STINGER AIM（←儲→＋S or HS）（可按制儲勁）
是VENOM的飛行道具，VENOM會用棍擊出一個桌球，而S和HS的分別是在於HS的速度是比S快，儲勁後更可令HIT數和攻擊力上升，而儲勁一共可分為三個階段，分別是2 HITS、3 HIT和6 HIT。可在遠距離牽制對手，亦可用此招來擊中由BALL生成所造成的桌球，從而達封殺對手的效果。（不能作RC）


最後按P


最後按SH

CARCASS RIDE（↓儲↑＋S or HS）
VENOM會用桌球向地面反彈，從而攻擊對手，S的彈射角度是斜上，飛行速度慢，而HS的彈射角度則是直上，速度較快，VENOM會將桌球擊向地面然後彈上畫面頂部，合共兩次。雖然這招擁有防空的能力，但主要的用途還是用來配合BALL生成使用，這樣反而來得更實際。（不能作RC）


最後按K

BALL生成（→↘↓↙←＋P or K or S or SH）
對VENOM來說，善用此招絕對是勝利的關鍵。使出後，VENOM會拋出一個桌球，過程合共可拋出四個，而拋出的位置是以不同的攻擊鍵來確定，其分別為：P的位置是膝前；K的位置是斜上；S的位置是正前方；SH的位置是前方遠距離。另外，根據最後所按的攻擊鍵，四個桌球分別會衍生出四組不同的排陣組合。（詳見下圖）又，在空中的桌球只要被任何的通常技、特殊技、必殺技和覺醒必殺技（除了RED HALE）所觸碰便會向不同的角度彈射。最後，若以此招配合任何攻擊體勢一併使用，往往可收到意想不到的效果。（不能作RC）



最後按S



DOUBLE HEAD MORBIT（→↓↘＋S or SH）
是VENOM的突進系必殺技，VENOM會用回旋向前方攻擊，是地面戰的主力技。S與HS的分別是HS的攻擊距離和硬直時間都比S較長，S有著極強的牽制力，而S和HS都可在連續技中使用，兩者都有吹飛對手的功效。（可作RC）

瞬間移動（→↓↘＋K）
使出後VENOM會用極快的速度移動到上方，本身並沒有任何攻擊力，故主要的用途是用來配合BALL生成來使用，從而令到桌球的飛行軌跡變化更大。（不能作RC）

MAD STRUGGLE（空中↓↘→＋S or SH）
是一招空中必殺技，有著一定的制空力，S擊中對手後可目押接駁連續技，而HS雖然可令對手向上吹飛，但被對手擋格了便會非常危險，以實用性來說S是比HS更好的，而最安全的用法還是配合BALL生成使出，這樣便會取得最佳的效果。（可作RC）

4







覺醒必殺技

DARK ANGEL（↓↙←↙↓↘→＋S）

是一招十分強力的覺醒必殺技，使出時VENOM會擊出一個大光球，由於擊出光球時擁有無敵時間，故此非常好用。最多HIT數為29HIT，而HIT數的多少是可透過對手的位置來增加或減少。亦因如此，透過移動便可維持判定的長短，對手在擋格時更可用跳躍攻擊和蹲下掃腳來擾亂對手的防守，而用重DOUBLE HEAD MORBIT作追擊是一個最好的選擇，除了可透過出招時的移動令判定繼續維持外，對手被擊中後更會吹飛。故DARK ANGEL的輔助性質是遠比想像中高。（不能作RC）



RED HALE（空中↓↘→↓↘→＋SH）

在空中用極快的速度擊出8個桌球，擊中地面時更會作出反彈，而且更可配合BALL生成使用，這樣便可達到全面封殺對手的效果。（不能作RC）



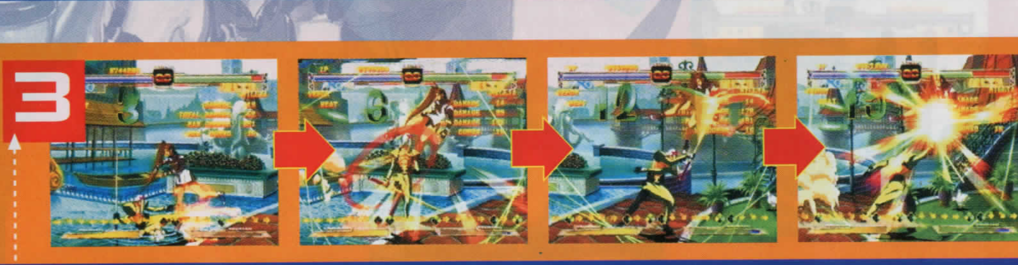
一擊必殺技

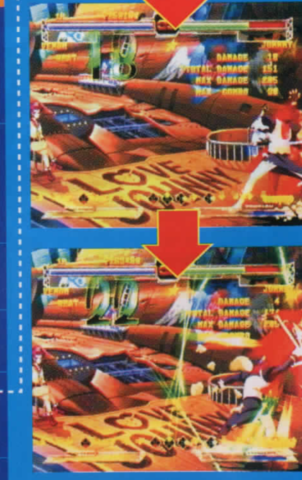
DIM BOUGAR（全攻擊製同按以後↓↘→↓↘→＋HS）

打擊系的一擊必殺技，VENOM使出時會向斜上方擊出一棍。由放出招速度慢，而且在起手時並沒有任何無敵時間，對手在空中亦可擋格，故唯一的可取之處便是攻擊判定較大而已。









連續技推介

1. 蹲下K→近距離站立S→站立HS→（C）DOUBLE HEAD MORBIT（7HIT）（※97）
2. （S）MAD STRUGGLE→蹲下K→蹲下S→站立HS→（C）重DOUBLE HEAD MORBIT→RC→→＋HS→（C）重DOUBLE HEAD MORBIT（15HIT）（※109）
   註：MAD STRUGGLE要在低空時使出才可接駁蹲下K，而只要在地上輸入↓↘→↗便可立即使出MAD STRUGGLE。
3. 蹲下K→蹲下S→掃腳（1HIT）→（C）重DOUBLE HEAD MORBIT→RC→→＋HS→（C）重DOUBLE HEAD MORBIT→→RC→→＋HS→（C）重DOUBLE HEAD MORBIT（16HIT）（※188）
4. （S）STINGER AIM（儲勁）→DASH近距離站立K→近距離站立S（3HIT）→（J）K→S→SH→（C）RED HALE（21HIT）（※189）
5. （對手起上時）DARK ANGEL→蹲下K→DASH近距離K→近距離站立S→HS→（C）重DOUBLE HEAD MORBIT（22HIT）（※205）

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE　TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則





FAUST

運氣比實力更重要…

在《GGX》中較為特別的角色，雖然FAUST的外表和招式比較古怪，但其實擁有著非凡的實力，無論是速度、進攻能力，甚至是攻破對手的防禦都是他最強之處。在全遊戲中只有他能蹲下移動，蹲下時更可避開飛道具，而空中DASH的距離更是比其他角色為遠。在通常技方面，中距離時可多用S，由於攻擊距離極長，故可作突襲之用，而特殊技→＋HS是一招中段技，故有一定的奇襲性，而優點同樣都是攻擊距離遠。近距離時可用蹲下P為GATUNG COMAINATION的始動技，因牽制力強，擊中後用蹲下S接駁為最好。蹲下K有著3段攻擊的效果，任何1HIT都可CANCEL必殺技，由於判定時間長，故在對手起上時使用。地對空可以特殊技→＋P為主軸，使出時上半身擁有無敵時間，而且上方判定強，對手被擊中更會吹飛，故可值得信賴。空對空方面，S因攻擊距離遠，用作牽制對手會很好，HS的對橫判定強，對下方判定強則有K，故此可因應對手的位置交替使用。而特殊技↓＋K是空中的主力技，攻擊判定出現得快，更可在蹲下S作JUMP CANCEL追擊。

必殺技



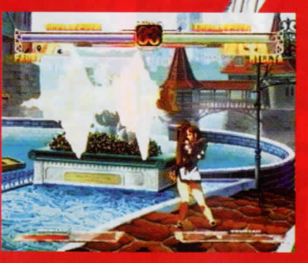
呢呢呢突刺（←↙↓↘→＋K）／拉回（呢呢呢突刺擊中時←）／押忍！（拉回中↓↘→＋P）／細聲（押忍中↓↘→＋P）／再一次押忍！（細聲中↓↘→＋P）
FAUST會用武器向前方刺，攻擊距離遠，在中或遠距離具有極牽制作用。但由於出招慢，故此不能在連續技中接駁，當呢呢呢突刺擊中對手後便可連接拉回、押忍！、細聲和再一次押忍追加攻擊！（可作RC）



為何不能出來？（↓↘→＋P）
FAUST會以拋物線投出一飛行道具，在通常技後使出可減少使出時的硬直時間，而投出的飛行道具有六種，分別是：回復系的DOUGHNUT和CHOCOLATE，主要的用途是回復體力，但對手取得後是同樣可以作出回復的；微細FAUST，有一些小型的FAUST從上方飄下來，著後便會向對手方向前進，對手被擊中會有短暫的硬直時間，但只要對手跳起便可輕易避；HAMMER，投出一個鎚向對手攻擊；計時炸彈，著地後大約2秒便會發大爆炸，攻擊範圍廣闊，對手被擊中後更不能作受身，但雙方都有機會被擊中；隕石，4秒後便會在上空落下無數的隕石。（不能作RC）



槍點遠心亂舞（↓↘→＋S）／前方移動（槍點遠心亂舞中→→）／後方移動（槍點遠心亂舞中←→）／首BEYOND（槍點遠心亂舞中P）／GROWING FLOWER（槍點遠心亂舞中K）
FAUST會站在武器上攻擊對手，中者會吹飛。由於出招速度快，故擁有奇襲性，站在武器上時只要按方向鍵下方便可解除，但當槍點遠心亂舞落空時便會非常危險，因FAUST站在武器上時毫無防備的。前方移動主要是對手中了槍點遠心亂舞時作追擊之用；而後方移動和首BEYOND的用途則不是太大；GROWING FLOWER本身並沒有任何攻擊力，故主要的用途是增加下方的TENION GAUGE。（只有槍點遠心亂舞和首BEYOND可作RC）



GOING MY WAY（槍點遠心亂舞中HS或空中↓↘→＋HS）
使出後FAUST會騎著武器向上飛，特點是可在槍點遠心亂舞擊中對手時作出追加攻擊，或者在空中連續技時使用，但要小心在著地時會被對手狙擊，若在空中特殊技↓＋K擊中對手後使出會有不錯的效果。（可作RC）

滅多斬（近敵時→↘↓↙←＋HS）
是FAUST的COMMAND投，出招時並沒有任何無敵時間，擊中對手後會變成打擊技，擁有打DOWN對手的特性，而擊中對手後更可用→＋HS追打。在密著戰中使用可令對手的防守崩潰，若對手使用後DASH或跳躍過來時都會有機會被捉住，要注意此技不能以小技後接駁。（可作RC）

由正面來（↓↙←＋P）／由後面來（↓↙←＋K）／由上面來（↓↙←＋S）
使出後FAUST會消失在畫面內，接著便會因應P和K而在對手的正、背面用門作出攻擊。攻擊判定在門上，由於判定大，而且消失在畫面時擁有無敵時間，故在遠或中距離時使用可突襲對手。另外，由上面來的不同之處是會從上方衝下來攻擊對手，而且更是一招中段技。（可作RC）

4



覺醒必殺技

為為為為何不能出來（↓↘→↓↘→+P）



是為何不能出來？的強化版，FAUST會同一時間投出四種飛行道具，而當TENSION GAUGE全滿時更可連續使出兩次，雖然使出這招時有擁暗轉，但卻沒有強制停止時間，故此使出時是有會被對攻擊的危險。（不能作RC）

刺激的絕命拳（↓↘→↓↘→+S）

是突進系的覺醒必殺技，FAUST會游到對手處施以攻擊，威力大，而攻擊距離極遠（差不多是全個畫面），由於出招時非常貼地的關係，所以可避開任何飛行道具（SOL的地火除外），故此招的實用性奇佳。特別之處是擊中對手後會出現四個寶箱，這時對手便可利用P、K、S、SH由左至右選取其一，有1／4的機會是天使，3／4的機會則是魔鬼，而每隻魔鬼的攻擊力亦會有所分別。若對手選中天使的話除了會令FAUST的攻擊停止外，更會令他受到攻擊。完成攻擊後只有MAY、CHIPP、ZATO－1、FAUST和紗夢不能作出追打，而SOL可用蹲下P、其他角色便可用蹲下HS。另外，若對手是在空中的話是不能作出擋格的。（POTEMKIN除外）用蹲下S後接駁刺激的絕命拳會有不錯的效果，但要注意這招亦是沒有強制停止時間的。（不能作RC）



一擊必殺技

今週之山場（全攻擊擊同按以後↓↘→↓↘→+HS）

突進系的一擊必殺技，除了擁有娛樂性外便找不到任何優點……由於出招時沒有無敵時間，亦不可用作對空，故要擊中對手真是非常之困難。



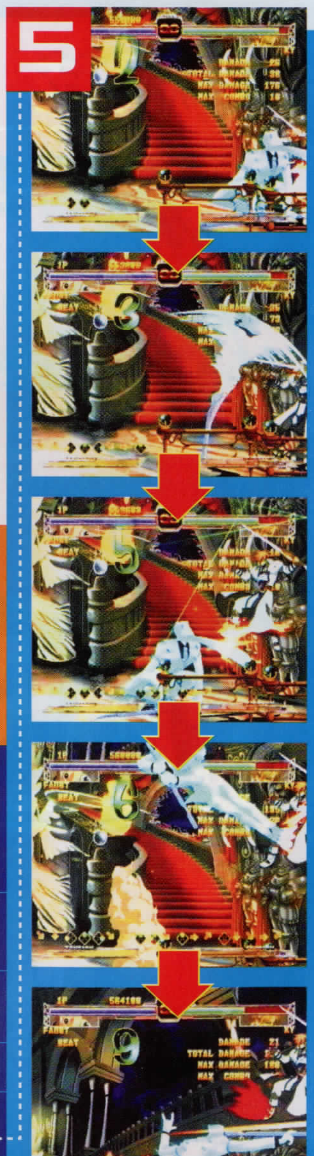












連續技推介

1. 蹲下P→蹲下S→（C）刺激的絕命拳（4HIT）（※110～175）
   註：由於三隻魔術的攻擊力有異，故TOTAL DAMAGE會有所改變。
2. （對手在版邊）滅多斬→站立P→蹲下S→（J）K→S→SH（13HIT）（※139）
   註：對手是可以受身的。
3. 站立P→掃腳→（J）↓+K→站立K→（J）K→S→SH（7HIT）（※151）
   註：最難的地方是要在掃腳後立即使出（J）↓+K，而對手是可以受身的。
4. 投技→RC→站立K→（J）K→S→SH（5HIT）（※177）
5. （對手在版邊）蹲下P→蹲下S→蹲下HS→（C）槍點遠心亂舞→RC→DASH蹲下S→（J）K→（J）K→S→SH（9HIT）（※180）
   註：對手是可以受身的。

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE　TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則

ZATO-1

FEAR OF THE DARK

ZATO-1的特點是擁有EDDY的幫助，故可在遠或近距離時協助進行攻擊，而ZATO－1除了攻擊力比較弱外，在其他能力上都是十分平均的。只要再和EDDY作出精密的配合，便可作出最完美的攻擊。在通常技方面，中距離時可以蹲下S為主軸，雖然站立S和HS的牽制力較強，但所露出的空隙亦較大。在近距離時可用站立K為攻擊重心，除了擁有下段的判定和攻擊距離遠外，更可視為GATUNG COMAINATION的始動技，而蹲下P亦是一個不錯的選擇，因為空隙較少。地對空方面，可以蹲下HS和→＋HS交替使用，兩者的對空性能都不俗，更可將對手吹飛，而→＋HS的優點是判定大，亦可用作防空。空對空方面，K是不二之選，出招快，若配合飛行中使出會有更佳的效果，而S的對手判定亦是較強，可善用之。另外，在空中時按↖or↑or↗便可作出飛行，這時可用一些下段較強的通常技（例如：跳K或S）組織攻擊，最佳的用法是站立K→飛行→下降中K→S→再組織其他攻勢，這樣便可利用飛行的優點造成時間差攻擊。

特殊技方面，除了→＋HS，還有→＋P。由於判定出現得遲，而且只對前方判定較強，故不太適用作對空，還是在連續技中使用會較好。

必殺技



INVARIANT HELL（↓↓＋S or SH）

ZATO-1會在地上伸出鑽狀物體攻擊對手。是屬於下段的必殺技，S和HS的分別只是HS的攻擊距離比S長而已，在攻擊力上是沒有分別的，由於判定出現得較遲，故此招不能在連續技中使用。（不能作RC）



BLACK THE ROW（↓↙←＋K按著不放）

ZATO-1會隱身在地面上，這時全身呈無敵狀態（SOL的地火亦不能擊中他），而且更可作出左右方向移動，但要留意一定時間後便會自動「自身」，在現身時卻是毫無防備的。（不能作RC）

EDDY召還（↓↘→＋P or K or S or SH）

ZATO-1會召喚出他的最佳拍擋EDDIE出來攻擊對手。按P使出EDDIE會作出小攻擊；K是移動攻擊；S是對空攻擊；K是DILL SPECIAL。除了HS外，其他的攻擊鍵都可EDDIE作出其他的攻擊。另外，一旦召喚出來後，在體力下方便會出一條名叫E GUAGE的計，這便是EDDIE的時間計，當時間扣盡後EDDIE便會立即消失，若要想再次召喚的話便要待時間計儲滿後才可。當成功召喚EDDIE出來後，只要重複輸入使出時的指令便可令EDDIE立即消失。（不能作RC）



小攻擊（EDDY召喚中P）

EDDY會伸出角向對手攻擊，由於攻擊的位置很低（但不是下段技），故可用作牽制對手，召喚後最多可作出8次的攻擊，對手在空中是可作出擋格的。

移動攻擊（EDDY召喚中K）

EDDY會回轉並作出突進攻擊，是一招突進系的必殺技。此招可作出多段的攻擊，對手在空中可作出擋格，若對手在版邊時EDDY便會停止攻擊，主要是在連續技中使用，最多可使用4次。

對空攻擊（EDDY召喚中S）

使出後EDDY用爪向上攻擊，攻擊的距離十分高，故主要是用作防空，，最多可使用6次，對手在空中是不能作出擋格的（利用FORTRESS DEFENSE擋格除外）。

DILL SPECIAL（EDDY召喚中SH）

需要整條E GUAGE才可使出，EDDY會在地上變做地雷，在2秒後便會作出INVARIANT HELL的強化版攻擊，這招和INVARIANT HELL一樣是屬於下段攻擊，對手在空中是可作出擋格的。（以上四招的召喚攻擊同樣是不能作出RC的）

DRINKER SHADE（↓↙←＋S）

ZATO-1會擊出一面牆，主要的用途是反射對手的飛行道具（任何1HIT的飛行道具皆可），可在通常技後CANCEL使出。（可作出RC）



DAMMED FANG（近敵時→↓↘＋S）

是ZATO-1的COMMAND投，他會用一個巨大的球體將對手包著並作出攻擊。特點是威力大，擊中對手後可利用EDDY作出追擊，但因擊不中對手時是會出現失敗動作，故此要少心使用。（不能作RC）

4







覺醒必殺技

MEGA-SQUIRREL HEAD（EDDY召喚中→↘↓↙←→+S）

需要召喚EDDY才可使出的覺醒必殺技，EDDY會變作一個巨大的頭攻擊對手。使出時擁有無敵時間。對手在空中可作出擋格，而攻擊的位置是會因EDDY的位置而改變，主要是在連續技中使用。（不能作RC）



EXECUTER（空中↓↘→↓↘→+S）

ZATO-1會在空中變成一把大劍並向前衝攻擊對手。必須在近距離使出方能發揮威力，對手在空中亦可擋格，故還是在連續中使用會較好。（可作RC）





AMPRPHOUS（→↘↓↙←→+SH）

會有一魚頭狀物體從地面向上衝並攻擊對手，攻擊力是3招覺醒必殺技中最大的。特點是判定出現時擁有無敵時間，對手在空中是不能作出擋格的，更可在連續技中使用。而唯一的缺點便是出招時間較慢。（可作RC）



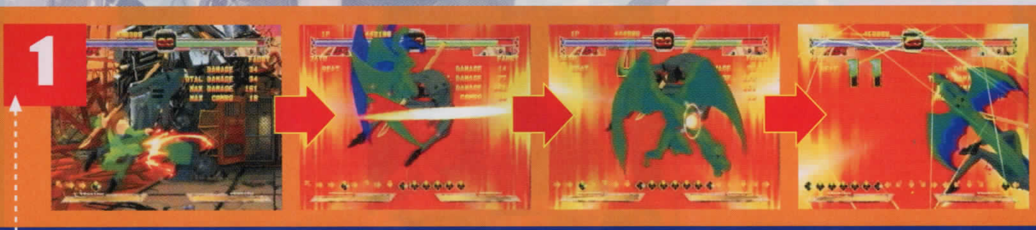
一擊必殺技

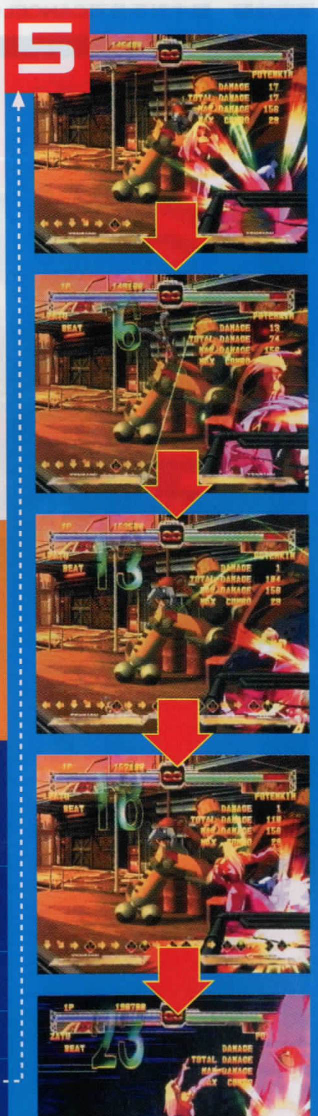
BLACK IN MIND（全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→+HS）

對上判定極大的一擊必殺技，在暗轉後擁有無敵時間，對手在空中不能作出擋格（利用FORTRESS DEFENSE擋格除外），故主要是用作對空。









連續技推介

1 DUST ATTACK擊中對手→（把控捍推上追打）HS→S→HS→（C）EXECUTER（11HIT）（※141）

2 （對手在版邊）DAMMED FANG→對空攻擊→MEGA-SQUIRREL HEAD（3HIT）（※150）

註：在DAMMED FANG擊中對手時，玩者是可以控制EDDY的位置，只要位置正確便可擊中對手。

3 站立K→近距離站立S→蹲下S→掃腳→（C）AMPRPHOUS（6HIT）（※155）

4 DILL SPECIAL→（J）S→（C）AMPRPHOUS（6HIT）（※210）

5 〔移動攻擊→DASH站立K→近距離站S→→+P〕X2→移動攻擊→DASH站立HS→（C）AMPRPHOUS（23HIT）（※115）

註：其實這組連續技並不是太困難，只要逐步使出便可。

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE　TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則

TESTAMENT

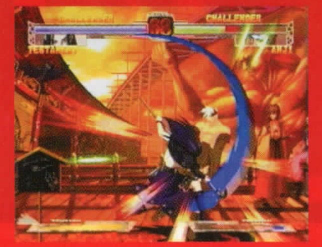
暗黑的死神！善用中段技→＋P ?!

死神TESTAMENT的特點是由於他擁有一把很大的鐮刀，故攻擊的判定和範圍都十分廣闊。但亦因為這個原因，若鐮刀攻擊一旦落空的話便會露出很大的空隙，由於TESTAMENT的招式比較狡猾，故只要善用便可令對手難以招架。在通常技方面，站立HS的攻擊距離遠、判定大，用作對空亦會有不錯的效果，而站立HS在GATUNG COMAINATION的連接性能更是僅次於站立K和S，故可在中或遠距離時多加使用。在近距離時可以K和S為GATUNG COMAINATION的始動技。地對空除了可用站立HS外，→＋P亦是不錯的選擇，出招速度不俗，而且出招時上半身擁有無敵時間，更是一招中段技，善用可令對手的防守崩潰，可惜的是攻擊範圍較短，留意蹲下HS是可將手打DOWN，距離比掃腳更遠，可善用之。空對空方面，首選的當然是HS，對下判定極大，對橫判定大的就有S。
特殊技方面，除了→＋P外，還有→＋HS，優點是攻擊距離遠，而且可防止跳過來攻擊，擊中對手後可CANCEL任何必殺技作追擊。

必殺技



PHANTON SOUL（↓↘→＋P or K）
是TESTAMENT的飛行道具，他會放出一個骷髏頭，骷髏頭會向前方飛行一段短距離，P的飛行軌跡是前方，而K則是斜上方，但要注意在出招前會有短暫的硬直時間，故主要是在遠距離時作為牽制對手。對手被擊中後會有一段時間被TESTAMENT身後的烏鴉攻擊，烏鴉會以RAMDOM的形式出現三種攻擊。一是烏鴉會向對手作出突進攻擊，由於出招和收招快，故最多可作6次的攻擊；二是烏鴉會在空中放出三條羽毛攻擊對手，但攻擊力低，故只可作為擾亂對手之用，最多可作出4～5的攻擊；三是烏鴉會在對手的頭上作出變身攻擊，但因為要追蹤對手位置的關係，故攻擊的判定會出現得較遲，只要對手稍為移動便可避開，最多可作出4次的攻擊。（不能作RC）



GRAVE DIGGER（↓↙←＋P）
TESTAMENT會揮動鐮刀作出攻擊，是一招突進技，突進的範圍不俗，可在連續技中使用。但判定的出現不是太快，若被對手擋去更會出現很大的空隙。另外，這招由於判定出現得慢的關係，故不太適宜用作對空。（可作RC）





EXE BEAST（←↙↓↘→＋S or HS）
TESTAMENT會召喚一隻迷之魔界生物從地面向對手作出突進攻擊，S是從對手的背後作出攻擊，HS則是從對手的正面攻擊。魔界生物的突進速度高，空隙少，是一流的牽制技。但要注意使出後TESTAMENT會出現有少許硬直時間。（不可作RC）



VIOLENT（↓↙←＋S）
是TESTAMENT的當身技，使出後，只要對手攻擊TESTAMENT身體的任何一個部份（包括上中下3段），他便會立即變成液體狀閃到對手的背後並作出反擊（任何的必殺技、覺醒和一擊必殺技都可成功反擊）。這招的最大優點是出招的時間和空隙較少，不過，由於作出反擊時的判定出現得較慢，故對手是有機會擋去的。若對手被TESTAMENT成功反擊的話後便會進入中毒狀態，體力會在一段短時間內不停下降，可惜只可扣去對手丁點兒的體力，若對手的體力只剩餘一點時，更不能將他扣盡呢！而對手擊中TESTAMENT的話，中毒狀態便會自動解除，故此招的攻擊力真是非常有限。（可作RC）

4



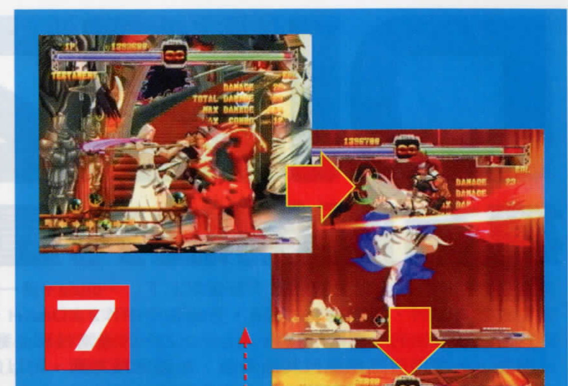


覺醒必殺技

NIGHTMARE CIRCULAR（→↘↓↙←→＋HS）

TESTAMENT的唯一覺醒必殺技。他會利用魔法陣召喚出一隻魔物向對手作出攻擊。在出招時擁有無敵時間，而且攻擊距離遠，雖然攻擊力不算強，但最大的特點是和VIOLENT一樣，對手被擊中後是會中毒的，而中毒的特徵是VIOLENT一樣，就算是用作為DOWN攻擊亦可，要注意對手在空中亦可作出擋格的。（不能作RC）





7



一擊必殺技



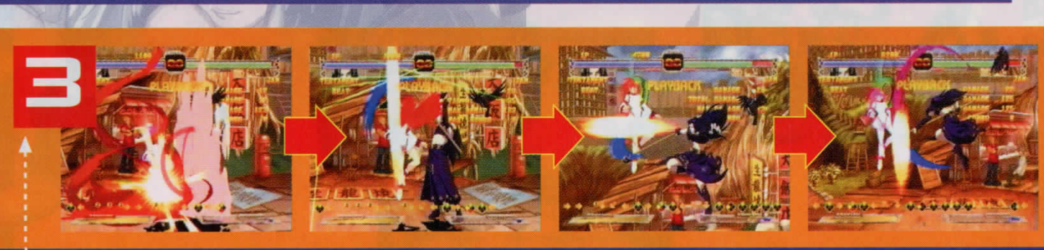
SEVSNS SIGN（全攻擊掣同按以後↓↘→↓↘→＋HS）

TESTAMENT會用兩把鐮刀向對手作出攻擊，缺點是攻擊距離短，但勝在出招快，而且在出招時擁有無敵時間，而對手在空中的話更不能作出擋格呢！





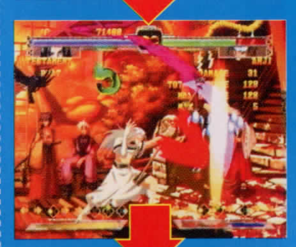
3



8









連續技推介

1. 1近距離站立S→站立HS→（C）GRAVE DIGGER（3HIT）（※85）
2. 2.蹲下K→蹲下S→蹲下HS→（C）EXE BEAST（4HIT）（※99）
3. VIOLENT→RC→近距離站立S→（J）S→P→S→（J）HS（6HIT）（※125）
   註：RC後要立即按S追打屍體。
4. →＋P→蹲下S→蹲下HS→（C）NIGHTMARE CIRCULAR→→＋HS（5HIT）（※141）
5. 蹲下K→近距離站立S→蹲下S→蹲下HS→（C）NIGHTMARE CIRCULAR→→＋HS（6HIT）（※148）
6. （對手近版邊）GRAVE DIGGER→RC→近距離站立K→站立S→（J）K→S→（J）S→SH（7HIT）（※165）
7. DUST ATTACK擊中對手→（把控捍推上追打）HS→S→P→S→P→S→P→S（J）S→SH（12HIT）（※154）
   註：最最要的是要在HS收招後要立即按S，要注意對手在途中是可受身的。
8. DASH站立K→近距離站立S→站立HS（1HIT）→（C）GRAVE DIGGER→RC→→＋HS→（C）GRAVE DIGGER（6HIT）（※163）
   註：站立HS只可擊中對手1HIT。

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE　TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則



擁有壓倒性力量的少女!

身為最終的BOSS，實力當然是「有番咁上下」。DIZZY是一個力量與速度兼備的角色，除了攻擊力高外，她還擁有3段跳，更能在空中作2次DASH，再配合她可變形的身體，絕對是一名可怕的「屈機」強角，由於DIZZY的通常技和必殺技都十分霸道，故只要配合得宜，相信這已足夠應付其他角色。在通常技方面，可以站立HS為主軸，再配合蹲下的各種攻擊便可控制對手。在中或遠距離時可用站立HS，出招快，距離遠，有著極佳的牽制力，擊中手後更可立即接駁作為捕魚兒時追打。近距離可用蹲下K，因這是唯一屬於下段的蹲下攻擊，而蹲下P用作反擊會有不錯的效果，而蹲下HS可將對手打DOWN。

地對空方面，可以蹲下S為主，雖然特殊技→＋P出招時上半身擁有無敵時間，但因前方的判定較大，故還是在地上戰使用時會較佳。空對空方面，可以S為主，因對下方判定大，而HS則對斜下的判定較強。特殊技方面，除了→＋P，還有→＋HS，特點是攻擊範圍遠，而且更可將對手吹飛。另外，DIZZY的掃腳的距離十分長，但使出後的硬直時間亦很長，而DIZZY是有二個特別之處，一是只有她的挑攻擊對手，二是她是沒有一擊必殺技的。

必殺技



開始是平常的光（↓↘→＋S）

DIZZY會投出一把鐮刀，而鐮刀會向斜上方飛，最大的HIT為3HIT。由攻擊判定出現得遲，故不能在連續技中接駁，而用作對空是需要有先讀，而特點是鐮刀在飛行的途中是可抵消任何的飛行道具。（不能作RC）

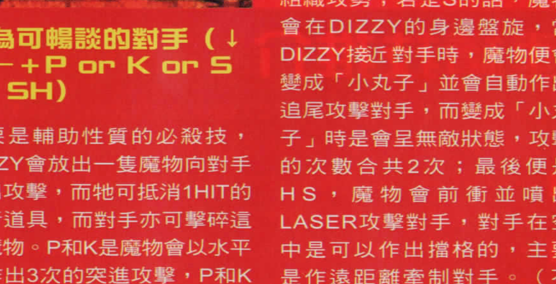
作為捕魚兒時（↓↘→＋HS）

DIZZY會在地面上擊出一條冰柱，攻擊判定出現得很快，而出現判定的一瞬間是可抵消飛行道具（只限1HIT的飛行道具），此招更可在GATUNG COMAINATION中連接，對手被擊後是不能作出受身的，故可減少被反擊的機會。但由於此招的攻擊距離比較遠，所以在近距離時是會擊不中對手的，最基本的用法是→＋HS後接駁。（不能作RC）



作為採摘果實時（←↓↙＋S）

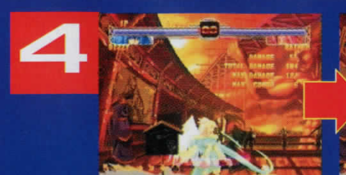
DIZZY會放出一枝有電流的槍。在電槍向上飛時攻擊判定已經存在，但由於判定出現得較慢，而在出招時更沒有任何無敵時間，故不太適宜用作對空。而電槍的最大特點是擁有追尾的功能，而飛行的距離更直達版邊，故筆者建議在通常技後CANCEL使出效果會更佳。會但要注意若DIZZY被對手任何攻擊擊中的話，電槍亦會隨即消失。（不能作RC）



成為可暢談的對手（↓↙←＋P or K or S or SH）

主要是輔助性質的必殺技，DIZZY會放出一隻魔物向對手作出攻擊，而牠可抵消1HIT的飛行道具，而對手亦可擊碎這些魔物。P和K是魔物會以水平線作出3次的突進攻擊，P和K的分別是前者的突進速度是比後者更快，主要是輔助DIZZY組織攻勢；若是S的話，魔物會在DIZZY的身邊盤旋，當DIZZY接近對手時，魔物便會變成「小丸子」並會自動作出追尾攻擊對手，而變成「小丸子」時是會呈無敵狀態，攻擊的次數合共2次；最後便是HS，魔物會前衝並噴出LASER攻擊對手，對手在空中是可以作出擋格的，主要是作遠距離牽制對手。（不能作RC）

4







覺醒必殺技

LMPERIAL LAY（→↘↓↙←→＋S）

DIZZY會擊出無數火柱攻擊對手，優點是攻擊範圍大，距離遠，若對手中了第1HIT後便會被吹飛，而火柱的判定非常大，就算對手在空中亦會被擊中（作出2段跳亦不例外），故此招可連續技中使用，若用作對空更能發揮其功效。（不能作RC）



當屍體憤怒的時候（↘←↙↓↘→←→＋P）

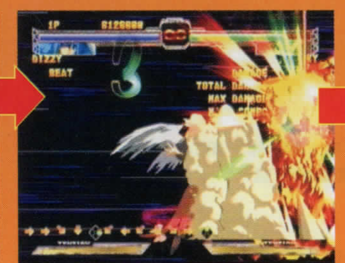
DIZZY會在地面畫出一個魔法陣，對手是不能作出擋格的。而對手唯一可避開此招的方法便是跳躍。在暗轉時擁有頗長的無敵時間，但因為此招的攻擊範圍只限前方，故此不能在連續技中使用，所以筆者建議當對手起上使用會較容易擊中。（不能作RC）



GAMMA RAY（→←→←↙↓↘→＋SH）

攻擊力超大的覺醒必殺技，而要發動此招是需要TENSION GAUGE全滿才可。不過此招在發動時是沒有無敵時間，而且判定的出現亦是非常遲，故此在近距離時使出會有很大的危險。還是在遠距離或使出→＋HS後接駁便會有最佳的效果。（不能作RC）









連續技推介

1 1近距離站立S→站立HS→（C）作為捕魚兒時（3HIT）（※112）

2 2.（對手在版邊）通常投→DASH蹲下HS→（C）LMPERIAL LAY→DASH→＋HS（2HIT）→（J）S→P→SH（9HIT）（※143）

註：DASH蹲下HS是關鍵所在，若使出的時間遲了一點，LMPERIAL LAY便不能擊中對手。對手是可在中途受身的。

3 3.DASH蹲下K→近距離站立S→→＋P→蹲下HS→（C）作為捕魚兒時or（C）LMPERIAL LAY（5HIT）（※142）／（9HIT）（※173）

4 4.DASH近距離站立K→站立S→蹲下HS→（C）LMPERIAL LAY（9HIT）（※175）

5 5.DUST ATTACK擊中對手→（把控桿推上追打）HSX2→S→P→S→P→S→SH（9HIT）（※179）

註：HSX2→S→P後若接駁K→S→SH會更容易全數擊中，但DAMAGE會較低，對手是可作受身的。

C：CANCEL　J：JUMP　※：TOTAL DAMAGE　TOTAL DAMAGE是以對手的體力全滿時作為準則

Text：小吉

サカつく™ 特大号

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應KEYBOARD

世界盃啊！！

《特大號》已推出了一段日子，相信大家已經玩了很久，上期曾介紹過有關日本青年代表隊的要決，今期將會為把日本青年代表隊及全日本代表隊的比賽流程及比賽中要注要的事講解一次，以及會刊登日本最強的球員名稱。此外，亦會提及不同練習的不同效果等資料。

日本青年代表隊

被選為日本青年代表隊的監督條件是要在聯賽中的表現出色，而在第5年、第9年、第13年……等等，每隔四年便會選一次，基本任期為兩年，如果中途代表隊表現很差，便會有機會被辭退。

任期首年的 2 月——亞洲錦標賽

當成為日本青年代表隊後，首次的參加比賽便是亞洲錦標賽，由於對手只是亞洲的球隊而已，所以要奪得這項錦標應該不會太困難，而玩者可以這次機會得知自己所選出的代表球員實力，如發現有數名球員實力仍未足夠，便可以在下次選拔時把他們換掉。

任期首年的 7 月——世界體育大會外圍賽

同樣地，這次要面對的對手只是亞洲水平而已，只要在選拔球員時找出最出色的日本青年代表，便能輕易取得出線權。不過在練習時可以用陣式和戰術為主，因為在該節練習後，在比賽時會有很明顯的進步，但是維持的時間只有半星期而已。

任期首年的 11 月——超級青年盃

這之的對手雖然同樣只是22歲以下而已，但是由於已經不再只是亞洲水平，可能會發現一些超強的年青代表隊出現，如巴西、德國、意大利和阿根廷等等，如果要戰勝他們，可能要靠一點點運氣，如果能在這兒取得冠軍，日本整體球員的實力便會大幅度提昇，即使明年選回同樣的球員，也能看到很大的差別，而奪取其他大型比賽的錦標也有同樣的效果。





任期次年的2月——二十三歲以下國際聯賽

基本上在選拔球員時也是以去年的主力為主，如果之前已奪得高水平盃賽的錦標，現時代表隊的實力應該已能和各大勁旅相提並論，只有世界頂級的二十三歲以下代表隊才能與水平全面提昇後的日本隊比







順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	日本代表	15	5	0	0	19	1	18
2	ドイツ代表	10	3	1	1	10	6	4
3	ウルグアイ代表	7	2	2	1	5	9	-4
4	デンマーク代表	6	2	3	0	8	10	-2
5	メキシコ代表	3	1	4	0	6	11	-5
6	スコットランド代表	3	1	4	0	2	13	-11

拼，而國際聯賽出場的球隊並沒有特別的區域劃分，所以對手有強亦有弱，不過由於比賽場數少，所以每一場也很關鍵，絕對不能在弱隊身上失分，否則要奪得冠軍便很難了。

任期次年的7月——世界體育大會



這是日本青年代表隊各大盃賽中最大型的一個，如果要成為全日本代表隊的監督，基本上是必須要取得這項比賽的冠軍的，而盃賽中出現的隊伍實力都是非常利害，基本上是每進一步要取得勝利便艱辛多一點，不過為了成為全日本代表隊的監督，即使辛苦一點都是值得的。

任期次年的11月——友誼賽

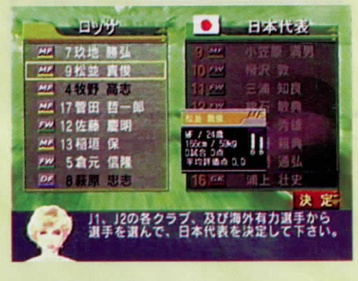


這是任期中最後一個月可以控制日本青年代表隊，不過由於沒有任何盃賽關係，玩者可以自由選擇安排友誼賽與否，不過友誼賽的對手全是正式國家代表隊，而並不是青年代表，所以實力上可能是有一點差距，作為日本青年代表隊的一個挑戰也無妨。

全日本代表隊

被選為全日本代表隊的監督條件是要成為日本青年代表隊的監督時表現出色，而在完成日本青年代表隊監督的任期後第二年，便會有機會被選為全日本代表隊的監督，而基本任期同樣為兩年，如果中途代表隊表現很差，便會有機會被辭退。







任期首年的2月——SOUTH AMERICA CHALLENGE LEAGUE

SOUTH AMERICA CHALLENGE LEAGUE 順位表（第7節終了時）

順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	日本代表	18	6	1	0	22	3	19
2	ブラジル代表	17	5	0	2	21	6	15
3	パラグアイ代表	12	4	3	0	7	6	1
4	コロンビア代表	12	4	3	0	10	11	-1
5	メキシコ代表	7	2	4	1	5	11	-6
6	チリ代表	6	1	3	3	10	16	-6

成功成為全日本代表隊監督後，便可以在任期首年的2月安排參加「SOUTH AMERICA CHALLENGE LEAGUE」或是普通的友誼賽，如果參加「SOUTH AMERICA CHALLENGE LEAGUE」便能和南美洲各支勁旅碰頭，而實力超強的阿根廷和巴西也會參賽。

任期首年的6至7月——世界盃外圍賽

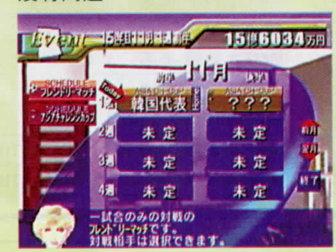
世界盃外圍賽中的對手當然是亞洲各國的勁旅，不過以日本現在的實力，要以首名出線，絕對是易如反掌，相信輸比勝難上數倍，所以根本沒有甚麼特別困難的地方。





任期首年的11月——亞洲挑戰盃

由八支球隊打淘汰賽，對手仍然是亞洲各國的勁旅，相信勝出應沒有問題。





任期次年的2月——EUROPE CHALLENGE LEAGUE

EUROPE CHALLENGE LEAGUE 順位表（第7節終了時）

順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	日本代表	16	5	1	1	23	6	17
2	イタリア代表	15	4	0	3	12	6	6
3	ドイツ代表	14	4	1	2	14	6	8
4	フランス代表	11	3	2	2	11	8	3
5	ブルガリア代表	7	1	2	4	9	10	-1
6	オランダ代表	7	2	4	1	5	12	-7

和「SOUTH AMERICA CHALLENGE LEAGUE」一樣是自由選擇參加與否，不過比起南美各國，歐洲各國的實力更平均的高，如意大利、德國、西班牙、英格蘭及荷蘭等等，都是在世界中有名的足球強國，而歐洲中亦有不少高水準的球隊，所以要勝出是會有一點困難的。

任期次年的7月——世界盃決賽周



首先會以小組單循環制，而小組首二名的球隊便能出線進入十六強，而之後便會以淘汰形式進行，如果一不小心在這兒落敗便白費了一番心血，所以必須小心佈署，而在決賽中勝出便能取得足球界中最偉大的成就——「世界盃」了。之後玩者便能被封為「榮譽市民」，相信沒有其他比這個更開心了。





任期次年的11月——INTERNATIONAL CHAMPIONS CUP

在「INTERNATIONAL CHAMPIONS CUP」中會有八支頂級國家代表隊出場，同樣以淘汰賽形式進行，由於每一支都是實力非凡，所以勝利便非常取決於戰術運用和球員的狀態，而直落三場勝利便能把這「INTERNATIONAL CHAMPIONS CUP」捧走，使日本成為真真正正的世界第一了，而之後便可以專心繼續處理球會的事務了。



日本中出色的球員

在日本中要找出一些特別出色的球員是需要一些特別的日本籍球探，這一班出色的架空球員名字和級數會在下表中略細列明，而在正式的J-LEAGUE的球員，特別出色的球員則有如「川口 能活」、「楢崎 正剛」、「柱谷 哲二」、「名良橋 晃」、「相馬 直樹」、「秋田 豐」、「井原 正已」、「小野 伸二」、「北澤 豪」、「名波 浩」、「伊東 輝悅」、「奥 大介」、「西澤 明訓」、「呂比須 ワクナー」、「中山 雅史」、「柳澤 敦」等等，在選拔日本代表時可以特別留意他們和日本國內架空的FANTASTIC和GREAT球員。

日本國內架空的FANTASTIC和GREAT球員

位置	姓名	等級
FW	河本 鬼茂	FANTASTIC
FW	東條 英虎	FANTASTIC
FW	那智 清隆	FANTASTIC
FW	野毛 秀樹	FANTASTIC
FW	阿見 達哉	GREAT
FW	倉元 信隆	GREAT
FW	西方 省吾	GREAT
FW	野田 清志	GREAT
OMF	立浪 重則	FANTASTIC
OMF	中 孝介	FANTASTIC
OMF	內海 巧	GREAT
OMF	甲斐 雅哉	GREAT
OMF	杉下 龍次	GREAT
OMF	平塚 浪馬	GREAT
OMF	牧野 高志	GREAT
OMF	松並 貴俊	GREAT
OMF	ラゴス 武威	GREAT
DMF	岩城 聰史	FANTASTIC
DMF	源 京一	FANTASTIC
DMF	稻村 瑞樹	GREAT
DMF	新谷 友樹	GREAT
DMF	都倉 彰	GREAT
DMF	与田 雅武	GREAT
CDF	萩原 忠志	FANTASTIC
CDF	邑久村 大譽	GREAT
CDF	甲斐 純哉	GREAT
CDF	玖珂 次朗	GREAT
CDF	辻元 孝允	GREAT
CDF	森崎 敬	GREAT
SDF	御廚 親典	FANTASTIC
SDF	奧村 辰彥	GREAT
SDF	長嶋 玄次	GREAT
SDF	古沼 多喜夫	GREAT
SDF	水原 優一	GREAT
GK	河本 龍將	FANTASTIC
GK	三神 尚紀	FANTASTIC
GK	喜山 政史	GREAT
GK	佐和 涼	GREAT

球隊練習

相信大家早已知道練習對球員能力的提昇是非常重要，而以下會有而特別訓練、連攜強化和自主練習也會有詳細的分析和隊際練習和個人練習每一項的影響。

特別練習

這項練習能夠使訓練球員的狀態一瞬間提昇，所以是一種非常神奇的練習，但是在進行特別練習後，球員的疲勞度會急速上昇，基本上如果球員連續一星期都是特別練習，便會因為疲勞過度而受傷，此外在進行特別練習時，定必確保球員的疲勞度在極低的水平或是沒有疲勞度，否則亦會難逃受傷的命運。

連攜強化

基本上這是每月也要有一次的練習，因為在足球比賽中球員間的默契是非常重要，而默契太弱便會很容易出現誤傳等情況發生，不過其實這項練習還一項特別用途，就是控制及消除球員之間不和情況，這樣便可以把球員的不滿減少，而方法是只讓不和球員的二人進行連攜強化，而其他球員則進行其他訓練，這樣便可將兩名不和的球員加強默契及減少不和程度。

自主練習

在訓練項目中，其中有一項名為自主練習「自主トレーニング」，這項訓練是會因應球員不同的位置，而有不同的效果，不過實際上自主練習對球員的狀態有少許不良影響，以下會為大家介紹不同位置在自主練習中所提昇的能力。

實行自主練習時所提昇的能力

位置	鏟球	攔截傳球	射球	救球技術	出迎	控球	持球力	定點球準確度	停球	踢球準確度	罰球處理	頭槌	腳力	反應	體力	競爭力	走力
守門員（GK）	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—
正中後衛（CDF）	●	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	●	—	●	●	—
邊線後衛（SDF）	●	●	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	●
防守中場（DMF）	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	●	●	●	—
進攻中場（OMF）	—	●	●	—	—	●	●	—	●	●	—	—	●	●	●	●	●
前鋒（FW）	—	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	●	●	●	●	●	—

隊際練習

這類習能夠使球隊的整能力得平均的成長，可是對於引發每一名球員的潛能便幫助不大，玩者可以因應不同喜好而自訂訓練的方法，不過一些戰術和陣式的理解度，如果要加強，唯一方法只有隊際練習中訓練訓練它們或是直接由比賽中吸收。

隊際練習效果

	陣式								戰術							位置						基礎體能			死球戰術	
上昇能力	3-6-1	4-5-1	5-4-1	3-5-2	4-4-2	5-3-2	3-4-3	4-3-3	Post Play	左邊進攻	右邊進攻	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	GK	CDF	SDF	DMF	OMF	FW	筋力強化	持久力強化	瞬發力強化	處理定點球者	處理定點球者以外球員
鏟球	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	D	D	D	E	E	—	—	—	—	—
攔截傳球	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	D	D	D	E	E	—	—	—	—	—
射球	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	D	C	—	—	—	—	—
救球技術	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
出迎	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
控球	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	D	E	D	D	—	—	—	—	—
持球力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—
定點球準確度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	—	A	—
停球	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—
踢球準確度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	D	D	D	E	—	—	—	—	—
罰球處理	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D	A
頭槌	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	—	—	D
腳力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	C	—	—	—	—
反應	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	C	—	—
體力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—
競爭力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	C	—	—	—	—
走力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	—	—	C	—	—
攻擊意識	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—
防守意識	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—
射手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	D	—	—	—	—	—
Post Player	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	D	—	—	—	—	—
翼	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—
盤球者	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—
傳球者	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—
直覺	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E	E	E	E	E	E	—	—	—	D	D
統率力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
判斷力	—	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
精神力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—
守門員(GK)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
正中後衛(CDF)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—
邊線後衛(SDF)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—
防守中場(DMF)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—
進攻中場(OMF)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—
前鋒(FW)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—
Post Play	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
左邊進攻	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
右邊進攻	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
中央突破	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
隱守突擊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
中場緊迫	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
越位陷阱	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3-6-1	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-5-1	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5-4-1	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3-5-2	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-4-2	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5-3-2	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3-4-3	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-3-3	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

個人練習

練習個人技術時，能引發出球員的潛在能力。

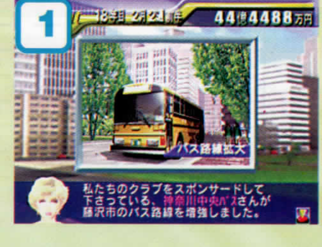
個人練習效果

	Play Style									個人技術										基礎體能		
上昇能力	Post Player	射手	盤球者	Game Maker	防守中場	邊線後衛	Stopper	自由人	守門員	射球	頭槌	控球	傳球	鏟球	攔截傳球	救球技術	出迎	定點球	PK	筋力強化	持久力強化	瞬發力強化
鏟球	—	—	—	—	D	D	C	D	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—
攔截傳球	—	—	—	—	D	D	D	D	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—
射球	D	C	—	—	—	—	—	E	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—
救球技術	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—
出迎	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—
控球	—	—	C	E	—	D	—	E	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
持球力	E	E	D	D	D	E	E	E	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
定點球準確度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—
停球	E	E	D	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
踢球準確度	E	E	E	C	D	E	E	D	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—
罰球處理	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—
頭槌	C	—	—	—	—	—	E	—	—	—	A	—	—	—	C	—	—	—	—	—	—	—
腳力	E	D	E	E	E	E	E	E	E	C	—	—	C	—	—	—	—	—	—	C	—	—
反應	E	E	E	E	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C
體力	E	E	E	E	E	E	E	E	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	—
競爭力	E	—	—	—	—	—	—	E	E	—	C	—	—	C	—	—	D	—	—	C	—	—
走力	—	E	E	E	E	C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
攻擊意識	D	D	D	E	E	E	—	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
防守意識	—	—	E	E	D	E	D	E	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
射手	—	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Post Player	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
翼	—	—	—	—	—	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
盤球者	—	—	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
傳球者	—	—	—	D	D	—	D	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
直覺	—	—	—	—	—	—	—	—	E	—	—	—	—	—	—	D	—	—	C	—	—	—
統率力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
判斷力	—	—	—	E	E	—	—	—	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D	—	—	—
精神力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D	—	C	—
守門員(GK)	—	—	—	—	—	—	—	—	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
正中後衛(CDF)	—	—	—	—	—	—	D	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
邊線後衛(SDF)	—	—	—	—	—	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
防守中場(DMF)	—	—	—	—	D	—	—	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
進攻中場(OMF)	—	—	E	D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
前鋒(FW)	D	D	E	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Post Play	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
左邊進攻	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
右邊進攻	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
中央突破	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
隱守突擊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
中場緊迫	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
越位陷阱	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3-6-1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-5-1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5-4-1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3-5-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-4-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5-3-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3-4-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-3-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

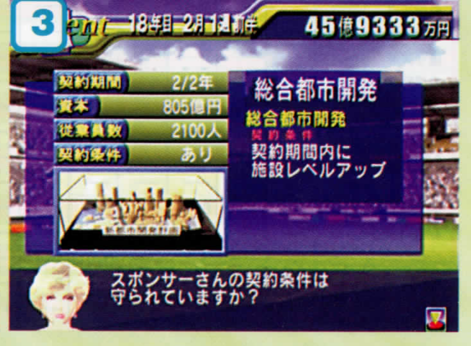
不同贊助商對球隊的不同影響

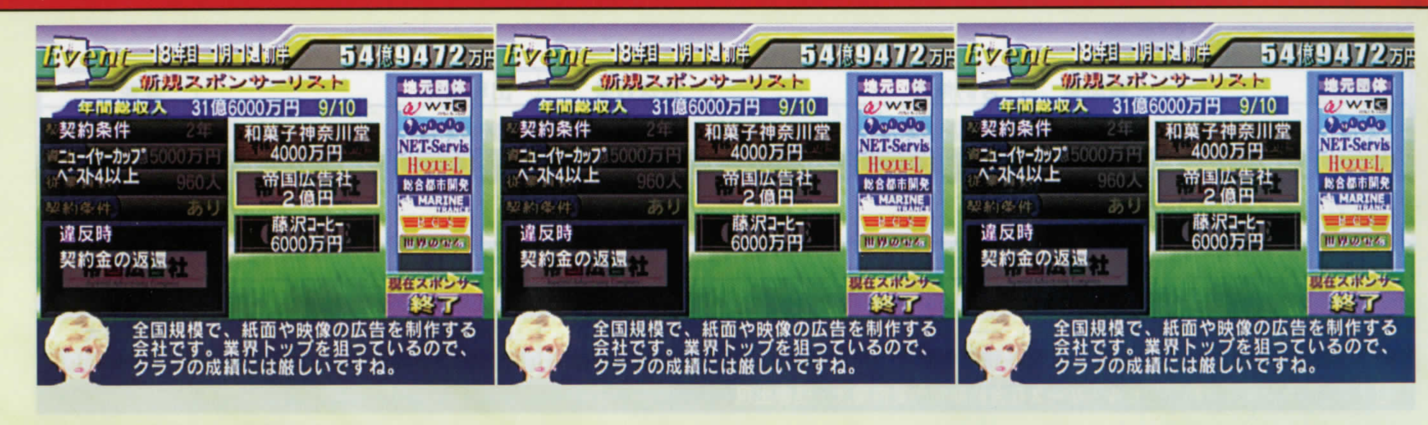
相信大家對於贊助商這名字絕對不會陌生，因為他們在每年的一月也會提供一筆可觀的贊助費給球隊作為經費，而一些提出高額贊助費的贊助商是會要求玩者的球隊達成一些條件，所以在簽署合約前必須確認合約的內容，不過秘書小姐一般不時提及玩者一些合約上必須要達成的條件，而以上已把贊助商分門別類，分類方法是以他們對球隊及根據地的影響為準則，分別分為與經濟有關、與人口有關、與運動有關、與自然有關、與地價有關、與人氣有關和與交通有關共七種不同類別的贊助商。

1 贊助商對根據地的發展有不少的影響
2 贊助商為球會開設Homepage
3 留意合約中的條件









與經濟有關的贊助商

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
○○シネマ制作	1 億	——	經濟比率UP	平均視聽率在10% 以上	業務擴大
帝國シネマ制作	4 億	年間平均視聽率15% 以上	經濟比率UP	TV 局等級 4 以上	註1
○○プロパマ	6000 万	——	經濟比率UP	——	業務擴大
○○第一プロパマ	2 億	J2 最終順位 5 位以上	經濟比率UP	經濟等級「中」以上	業務擴大
○○總合プロパマ	4 億	年間得點排名10 位以上	經濟比率UP	經濟等級「大」以上	註2
○○ネジ	5500 萬	——	經濟比率UP	——	業務擴大
○○輕金屬	4 億	——	經濟比率UP	球隊設立 4 年以上	業務擴大
○○總合製鐵	6 億	——	經濟比率UP	ファン感謝マッチ出場	註3
クレジットサービス	2 億	——	經濟比率UP	經濟等級「大」以上	——
日本總合保險	8 億	——	經濟比率UP	特定的盃賽、亞洲主辦比賽出場	——
○○銀行	8500 萬	——	經濟比率UP	——	業務擴大
○○都市銀行	7 億	年間收支 2 億日圓以上盈利	經濟比率UP	前年度 J1 順位 4 位以上	註4
ジャパン合証券	6 億	——	經濟比率UP	平均視聽率 20% 以上	——
○○百貨店	8 億	J1 排名保持於10 位或以上	經濟比率UP	J1 所屬、TV 局等級 4 以上	——

註一：○○シネマ制作在合約期間，其業務擴大便會出現。
註二：○○プロパマ或○○第一プロパマ在合約期間，其業務擴大便會出現。
註三：○○ネジ在合約期間，其業務擴大便會出現。
註四：○○銀行在合約期間，其業務擴大便會出現。

與人口有關的贊助商

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
ドリームエンタープライゼス	7 億	年間得點排名10 位以上	人口上昇比率UP	TV 局等級 4 以上	註1
○○ガス	6500 萬	——	人口上昇比率UP	根據地人口10 萬以上	業務擴大
○○都市ガス	3 億	J2 最終順位 5 位以上	人口上昇比率UP	根據地人口10 萬以上	業務擴大
○○總合ガス	5 億	年間收支須為黑字	人口上昇比率UP	根據地人口10 萬以上	註2
回轉壽司の○○	5000 萬	——	人口上昇比率UP	——	合併可能
蕎麵處○○庵	6500 萬	——	人口上昇比率UP	與回轉壽司の○○有合約	合併可能
和食の○○本店	3 億	ファン感謝マッチ出場	人口上昇比率UP	球隊人氣「中」以上	註3
コンビニエンスサービス	3 億	——	人口上昇比率UP	根據地人口15 萬以上和設立 2 年以上	——
スーパー○○	5000 萬	——	人口上昇比率UP	——	——
ディスカウント○○屋	2 億	——	人口上昇比率UP	設立 3 年以上	——
○○紳士服販賣	4 億	——	人口上昇比率UP	平均視聽率15% 以上	——
○○教習所	4500 萬	——	人口上昇比率UP	——	業務擴大
○○自動車學校	6000 萬	每年進行海外習訓	人口上昇比率UP	——	業務擴大
○○中央教習所	2 億	新年盃中獲得前八名的成績	人口上昇比率UP	交通等級「小」以上	註4

註一：合拼後出現
註二：○○ガス或○○都市ガス在合約期間，其業務擴大便會出現。
註三：回轉壽司和蕎麵處○○庵合拼後便會出現。
註四：○○教習所和○○自動車學校在合約期間，其業務擴大便會出現。

與自然有關的贊助商

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
○○國際植林	1 億	——	自然比率UP	前年度 J2 順位 5 位以上	註1
○○國際水產	3 億	——	自然比率UP	根據地人口15 萬以上	註2
○○國際畜產	2 億	——	自然比率UP	球隊人氣「中」以上	註3

註一：○○植林及○○總合植林於合約期間內，其業務擴大便會出現。
註二：○○水產及○○總合水產於合約期間內，其業務擴大便會出現。
註三：○○畜產及○○總合畜產於合約期間內，其業務擴大便會出現。

與運動有關的贊助商

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
○○スポーツシューズ	4 億	ファン感謝マッチ出場	運動比率UP(註1)	TV 局等級 3 以上	——

註1：球員特別版的球鞋發售

與地價有關的贊助商

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
○○マンション	2 億	——	地價等級UP	球隊設立 3 年以上	業務擴大
○○ビル・リース	4 億	——	地價等級UP	經濟等級在「小」以上	業務擴大
○○總合不動產	6 億	指定年期內取得 J1 優勝	地價等級UP	J1 中作賽，經濟等級在「大」以上	註 1

註1：○○マンション和○○ビル・リース在合約期間內業務擴大，便會出現。

與人氣有關的贊助商

贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
○○CG制作	8000萬	——	球隊人氣UP	——	合併可能(註8)
○○アニメーション	5500萬	——	球隊人氣UP	——	合併可能(註8)
○○電力	7500萬	——球隊人氣UP	——	業務擴大	
○○都市電力	3億	J2最終順位5位以上	球隊人氣UP(註1)	球隊人氣「中」以上	業務擴大
○○總合電力	5億	ファン感謝マッチ出場	球隊人氣UP	球隊人氣「大」以上	註2
○○書房	5500萬	——	球隊人氣UP	球隊設立4年以上	業務擴大(註3)
○○印刷工業	6500萬	——	球隊人氣UP	與○○書房有合約	業務擴大(註3)
帝國總合出版	2億	年間收支為黑字	球隊人氣UP	擁有2名優秀球員以上	註5
ワールドデリレコム	7億	——	球隊人氣UP	前年度J1順位5位以上	——
日本·メール·システムズ	8億	指定年期內在新年盃優勝	球隊人氣UP	代表特定盃賽出場	——
帝國電話通信	9億	進入新年盃前四強	球隊人氣UP	前年度J1順位2位以上	——
攜帶電話サービス	8億	J1常保持頭5位以內	球隊人氣UP	在J1作賽，球隊設立9年以上	——
帝國AV機器	5億	J1常保持頭10位以內	球隊人氣UP	在J1作賽，球隊設立9年以上	——
國際總合電氣製造	9億	在J1兩節中，總成績取得4位以上	球隊人氣UP	前年度取得J1第二名以上	——
○○スポーツ新聞	4500萬	——	球隊人氣UP(註6)	——	——
帝國廣告社	2億	進入新年盃前四強	球隊人氣UP,CM主演	平均視聽率10%以上	——
國際總合商事	6億	進入新年盃前八強	球隊人氣UP	平均視聽率35%以上	註7
○○自動車	7 億	指定年期內取得 J1 優勝	球隊人氣UP	在 J1 作賽，TV 局等級 4 以上	——

註1：在J1聯賽的第一循環和第二循環取得優勝時，便會有機會獲得1億日圓的臨時收入。

註2：○○電力和○○都市電力在合約期間內業務擴大，便會出現。

註3：○○書店在合約期間內業務擴大，便會出現。

註4：○○印刷在合約期間內業務擴大，便會出現。

註5：○○印刷和○○印刷工業在合約期間內業務擴大，便會出現。

註6：合約期間可能發生SPORT CLUB在根據地中興建的事件。

註7：高速通信販賣和總合商社合拼後，便會出現。

註8：○○CG制作和○○アニメーション的兩間公司同時擁有合約時，便有可能發展將來帝國映像制作。

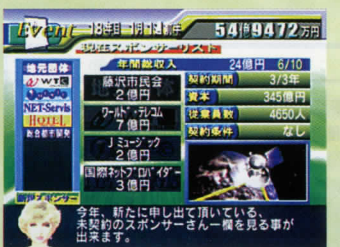
與交通有關的贊助商

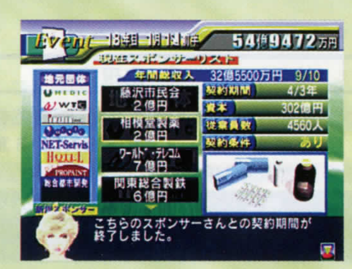
贊助商	贊助費	合約條件	特殊效果	出現條件	其他
○○タクシー	5000 萬		交通 UP	交通等級「小」以上	業務擴大
○○無線タクシー	2 億	不可以有六名以上的球員受傷	交通 UP	球隊設立 4 年以上	業務擴大
○○都市交通	6 億	合約其間須到海外集訓	交通 UP	前年度 J1 順位 4 位以上	註 1
○○バス	6000 萬	——	交通 UP	——	業務擴大
○○中央バス	3 億	合約其間須到海外集訓	交通 UP	與無線タクシー有合約	註 2
○○鐵道	1 億	——	交通 UP	根據地人口達 3 萬人以上	業務擴大
○○電鐵	3 億	年間得點排名在 10 位以內	交通 UP	根據地人口達 5 萬人以上	業務擴大
○○都市電鐵	5 億	年間得點排名在 5 位以內	交通 UP	經濟等級「中」以上	註 3

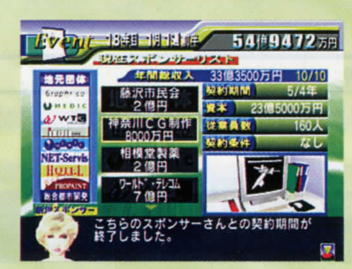
註1：在○○タクシー和○○無線タクシー業務擴大後，加上與○○中央バス同時有合約，便有機會發展為○○都市交通。

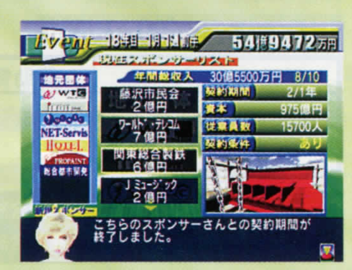
註2：在○○バス業務擴大後，便會出現。

註3：在○○鐵道和○○電鐵業務擴大後，便會出現。









TEXT:綿羊大王

波斯王子 Arabian Nights

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	Mattel Interactive
遊戲類型	ACT
發售日期	發售中
售價	39.99 美元
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

上回話要：話說上回王子擊退了大水怪，進入皇城，滿以為即將能拯救公主脫離魔掌，不料惡虎人帶同公主登上飛船逃走，王子亦果斷飛上飛船，繼續迎救公主。

第九章

◆1. 王子一開始在這個位置。

◆2. 先爬上繩，到飛船上邊。

3. 接著進入船艙。

◆4. 船艙內有幾個木箱，爬上去會發現出路，上到甲板。

◆5. 甲板上有一條石柱，上面有個敵人，大不用理會，可直接走到右邊，跳上另一個跳台。之後經過吊橋，沿路再上，繞過一堆木箱。跳上木箱旁一個懸空吊起的木箱，再爬上，再找到一個敵人。

◆6. 亦可漠視那名士兵，衝進旁邊的船艙，可作記錄。

◆7. 再前進，船艙最裡頭有回復藥水。通道中有個窗口，越過窗可到飛船另外一邊。


◆1


◆2

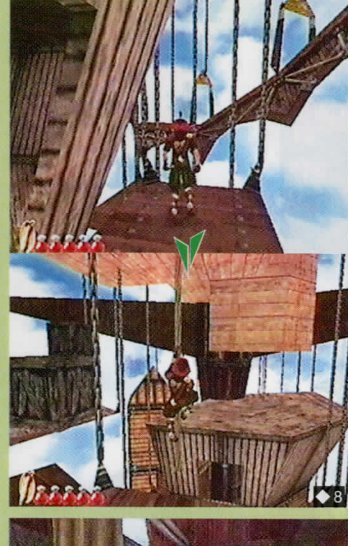



◆6

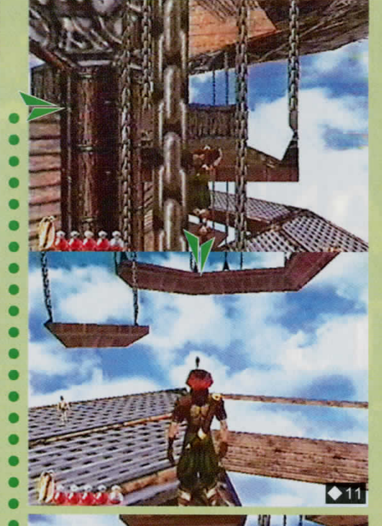

◆7








◆8



◆11




◆16



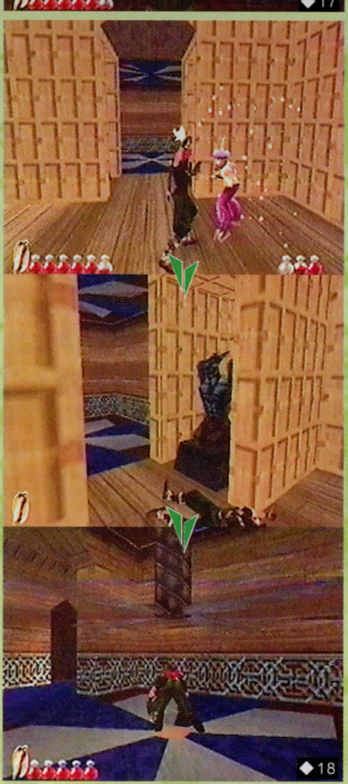
◆9

◆10



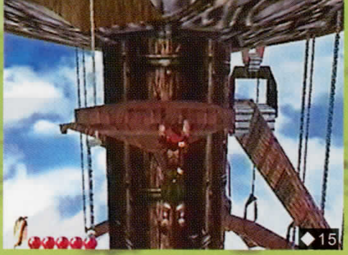

◆13

◆14

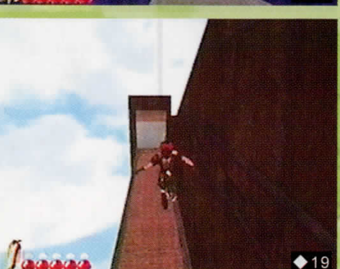
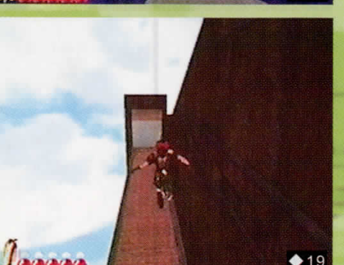


◆17

◆18

◆15

◆19

◆8.這時玩家有兩條路可走，一是跳落前面的吊橋前進；二是利用左邊吊橋，不過最終殊路同歸。建議走左邊一條路，會比較容易。

◆9.之後游繩而上，來到一個木棚子旁邊，前面有條繩索，跳過去吧，不然你會中陷阱掉進萬丈高空。

◆10.繩索之後便是木斜台，上面是甲板，又有一個敵人，亦不用理會。跳到甲板中心的木板再上去即可。

◆11.來到一個動力室，只有一條路可走，上去按機關，機關室的吊橋會降下。越過吊橋走過去會到達架空領域。這裡構造簡單，不斷上前，到盡頭就跳到上層，重複動作又到達更空的甲板。

12.甲板上有個敵人，不用理會。跳上旁邊的木箱，看到對面有個移動浮台， 利用浮台跳到對面的吊橋吧。

◆13.上吊橋後要步步為營，橋中心有斷頭台，待他落下後再向前，看到一個懸空的木木箱，先記著。

◆14.跳到對面的浮台再攀上吊橋，左邊會找到另一個木箱，踏上去，木箱會降下，之前的木箱則會昇起，這時要儘快趕回頭跳上剛才的木箱，著木箱仍然昇起的時候跳到對面的昇降台上。

◆15.乘上昇降機，不斷上昇，上到木台就跳過去，要不然你會被昇降機夾死。

◆16.之後上繩，前行可作記錄。然後是個大宮殿，中央有個水池，王子在內檢到鑰匙，去左邊一個房間開閘。

◆17.進入房間，前面有機關，要小心。機關後的房間有敵人，另外地上有三個機關。先踏上第一個機關，跳過第二過機關，再踏第三個，王子進入內裡的房間。

◆18.一路前進，沿途沒有特別。直至進入一個有敵人的房間，先擊退敵人，再走近門，又有機關。越過石像後不要再前進，先蹲下，不然會被前面的風扇絞死。

◆19.再前進，來到空中區域，王子踏上通道後，通道會緩緩落下，必須高速衝刺才能及時跳進前面的通道，進入通道後可作記錄。

◆20. 拉動通道牆壁的機關，對面的木桶會降下，跌到天空去，然後你會見到對面有個推動木桶的木棚子，貼牆壁開始助跑，衝刺跳過去吧，王子會僅僅抓著木棚子。

◆21. 過到對面，爬上去，經過木箱倉，再落樓梯，去到一個大堂，先爬上中間的塔再說。

◆22. 塔頂，四處張望，其中一個方向有吊橋吧，跳過去，取過對面的藥水，增強王子的跳躍力。

◆23. 喝過藥水後望望上面，增強跳躍力後，王子要跳上去並不成問題。然後踏上那裡的機關，對面的橋會落下，過去吧。

◆24. 內裡是個死胡同，不過跳上去有新路。上去後再看對面，看見有一上一下兩條吊橋吧，為安全計，先跳到上面吊橋才到下面的吊橋踏機關，剛跳過來的地方那旁邊吊橋又會落下。

◆25. 從剛落下的吊橋跳過對面，再向上跳，又有機關，再踏下，塔頂會降下昇降機，跳回塔乘昇降機便去到塔頂。

◆26. 仔細觀察，塔頂某處有一條繩，爬上去，前行可作記錄。

◆27. 再前進，去到一個旋轉房間，這裡沒有危機。跳下去，爬上對面的房間即可，繼續前進。

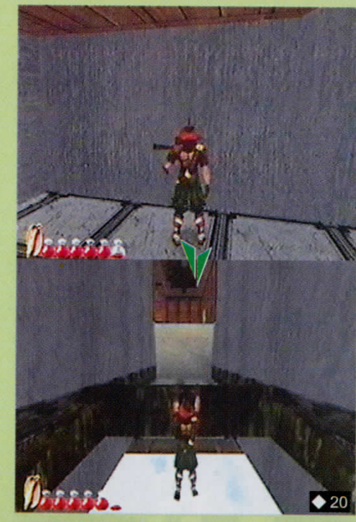
◆28. 前行，來到一條有槌仔落下的走廊，小心前進不難通過。再前行到達另一個房間，那裡有機關，窗口會不時噴火，要小心。

◆29. 繞過火窗，通道左邊有地道通，通到下一層，踏過旁邊的機關，門會打開，入內。

◆30. 房間牆壁有個機關，不要按!! 不然地下的通風口會放毒氣。先把木箱擠著通風口，再按機關，天花會打開，降下昇降機，上去後可作記錄。

◆31. 記錄後前行，來到一個架空區域。先擊倒前面的士兵，再跳往中心部份。四尋，沒有路吧，不要擔心，先走上一塊沿空的木板，往上跳會去到一個發射台。

◆32. 從剛爬上來的地方有個機關，踏一次再上發射台的投石板，王子會飛到對面屏帳，爬上去就進入下一章了。


◆20

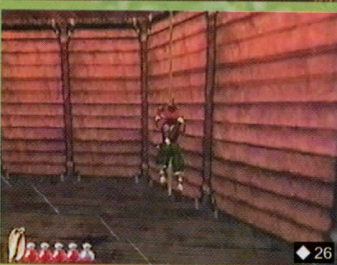

◆21


◆22

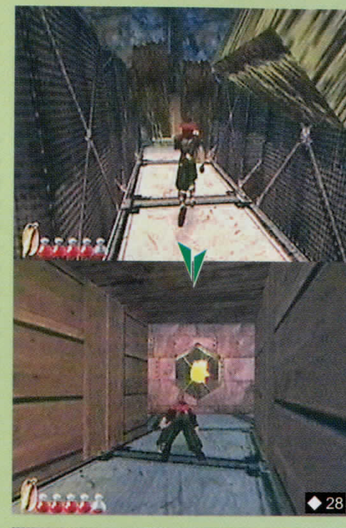

◆23

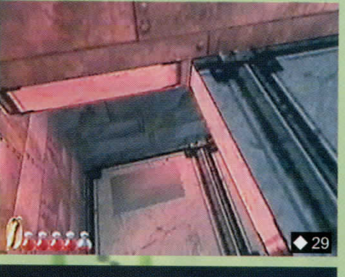

◆24


◆25

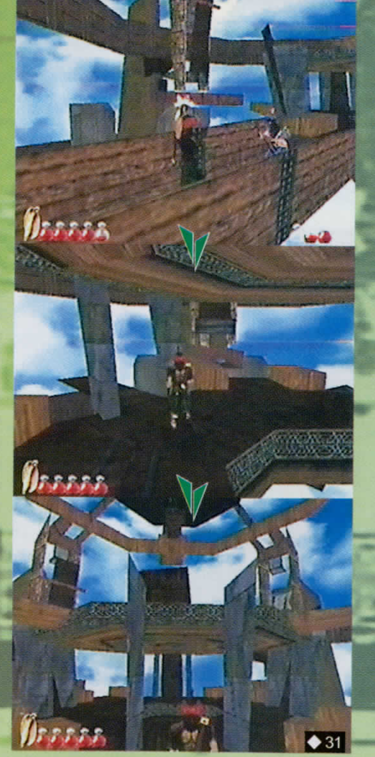

◆26


◆27


◆28


◆29


◆30

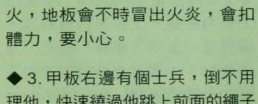

◆31

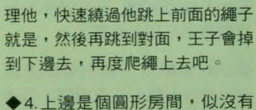


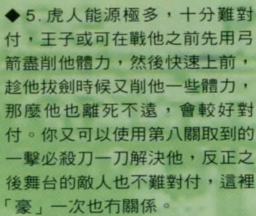


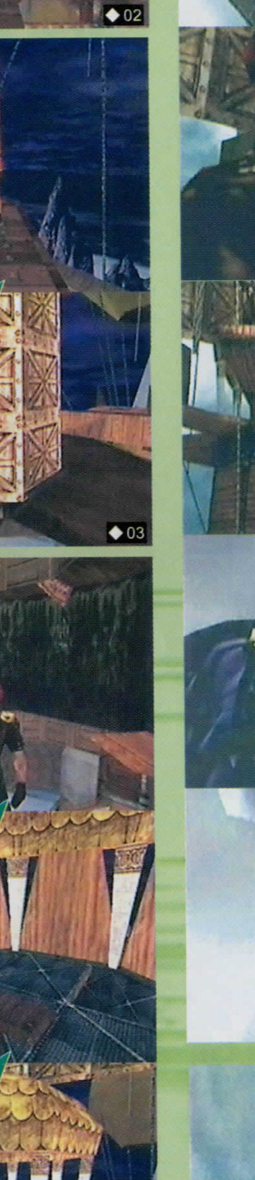








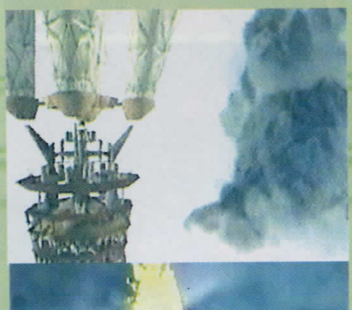


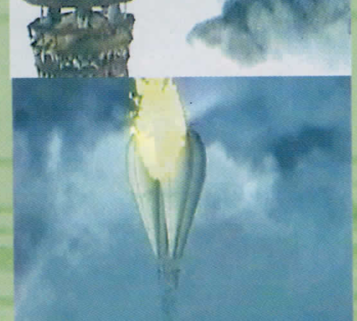


第十章

剛進入飛船的控制部份，不好飛船進入雷雨地帶，轟雷怒擊飛船，飛船即將墜毀，王子得趕快拯救公主。

















◆1. 王子一開始在這個位置。

◆2. 爬上甲板，船身已開始著火，地板會不時冒出火炎，會扣體力，要小心。

◆3. 甲板右邊有個士兵，倒不用理他，快速繞過他跳上前面的繩子就是，然後再跳到對面，王子會掉到下邊去，再度爬繩上去吧。

◆4. 上邊是個圓形房間，似沒有路。細心觀察天花，某部份有出口，跳上去踏機關，四周的木板會打開，而擄走公主的虎霸王就在其中一塊木板對面。

◆5. 虎人能源極多，十分難對付，王子或可在戰他之前先用弓箭盡削他體力，然後快速上前，趁他拔劍時候又削他一些體力，那麼他也離死不遠，會較好對付。你又可以使用第八關取到的一擊必殺刀一刀解決他，反正之後舞台的敵人也不難對付，這裡「豪」一次也冇關係。

勝後，虎霸王掉落萬丈天空中，王子才剛歡天喜地準備上前與公主來個溫馨，虎霸王竟然乘著一隻鳳凰大鳥掠過天空，再度擄走公主。王子見公主又要墮入魔掌，一時情急，縱身天空望及時抓過鳥兒搶救，未成。孰王子卒要粉身碎骨，與眾鬼為伍??所有所有，就留待最終一回攻略分解。



待續…

2000年 DC美日版遊戲全目錄

日版遊戲寶鑑

花組對戰 Columns 2

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:PZL　推出日期:1 月 6 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:5BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:震動器，Dreamcast Keyboard

Package Illust／山口恭史

由於上集得到一致好評，所以櫻花大戰的角色們再次聚首一堂，以column的形式出現的第二炮，玩家除了在單人模式中對抗各種怪獸外，還可以利用 Dreamcast 的通信機能，安坐家中和其他人比試實力，就來一個櫻花再對戰吧。



突擊！ Toy ・ Ranger

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:SHT　推出日期:1 月 6 日
售價:4800 日圓　容量:GD ROM　記憶:2BLOCK
人數:1-4 人用　對應周邊:VGA Box，震動器

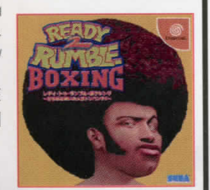
一部全新概念的射擊動作遊戲，戰場將會在各位的睡房、書房甚至是走廊之內，玩家將會控制細小的模型進行各種艱辛任務，可能是躲避敵人的攻擊，又或是護送雞蛋到鑊中煮熟等，它會喚醒各位遺忘已久的少年夢。



Ready 2 Rumble Boxing ~ 百熱搞笑的 Megaton Punch

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:SPT　推出日期:1 月 13 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:2BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:VGA Box，震動器，Arcade Stick

17 個擁有自己獨特個性的角色等待操控，在一個瘋狂的擂台上比試，集合了搞笑和實力的格鬥遊戲，還包含了育成的成份，以世界冠軍為目標，不過無論是成功或失敗，始終還是娛樂性豐富呢。



超鋼戰記 KIKAIOH

發行商 / 製造商:CAPCOM　遊戲類型:FHT　推出日期:1 月 13 日
售價:2800 日圓　容量:GD ROM　記憶:3BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:VGA Box，震動器，Arcade Stick

《超鋼戰記KIKAIOH》有曾製作多部知名動畫的河森正治參與，使超強的機械人傳說重現，畫面解像度、背景、特別效果……都比街機更美及更刺激，加上專人為遊戲配音，立即燃燒靈魂吧！



NFL 2K

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:SPT　推出日期:1 月 20 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:191BLOCK
人數:1-4 人用　對應周邊:震動器

非凡的真實程度、美麗的圖像、豐富的球員動作、細密的設定、電視轉播的多角度觀點等等，都是這隻美式足球遊戲《NFL 2K》的吸引之處，球隊、球員都以真實名稱及資料記錄，各位可以改變歷史，創造自己的新世紀。



Rainbow Cotton

發行商 / 製造商:SUCCESS　遊戲類型:SHT　推出日期:1 月 20 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:4BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:VGA Box

《Rainbow Cotton》在 Dreamcast 之上建立一個夢幻世界，以童話世界作背景的地圖，non-stop 的 360 度射擊，整個世界任你飛馳，加上每關之間都有漂亮的數碼動畫作為間場，保証大家玩得痛快。



電車でGO！ 2 高速編3000番台

發行商 / 製造商:TAITO　遊戲類型:ETC　推出日期:1 月 20 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:14BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:震動器，DC 電車 GO！ Controller

利用 Dreamcast 的圖像處理機能，《電車でGO！ 2 高速編3000番台》使各位有真實駕駛火車的感受，同時專用手制「DC 電車でGO！ Controller」也同期發售。



Aero Dancing 轟隊長之秘密 Disc

發行商 / 製造商:CRI　遊戲類型:ETC　推出日期:1 月 20 日
售價:2980 日圓　容量:GD ROM　記憶:10BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:VGA Box，震動器，ASCII Mission Stick

新一集的《Aero Dancing 轟隊長之秘密Disc》加入在遊戲進行中選取音效，戰後重播等機能，還有新增機體「F-104J」等合共8部戰機，再加上前作的6部，14 款戰機任君選擇，再配合強大的聲優團配音，戰鬥也可以是享受。



七間秘館 戰慄之微笑

發行商 / 製造商:KOEI　遊戲類型:ADV　推出日期:1 月 20 日
售價:6800 日圓　容量:GD ROM　記憶:BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:震動器

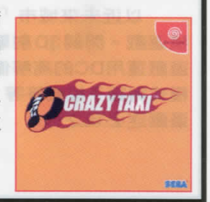
謎之神秘組織靜靜地活躍起來，秘密地進行瘋狂的計畫，重重疑團的電影，由美麗細緻的圖像組織成愛及戰慄的故事，這就是《七間秘館 戰慄之微笑》，玩家將會同時扮演兩個角色，分別進行不同的調查，到最後合力破解所有謎題。開創冒險遊戲的新境界。



CRAZY TAXI

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:DRV 推出日期:1月27日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:23BLOCK
人數:1人用 對應周邊:震動器，賽車專用控制器

遊戲概念非常簡單，把「的士」在西海岸的街道上瘋狂飛馳，玩法只是盡快接載乘客，猛力踩油門前進，跟著一路上的方向指示行走，在限定時間之內把乘客送到目的地下車就成，而且還可以自己選乘客的種類，總之遊戲的一切盡在「Crazy」這字之內。



ROOMMANIA#203

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:ETC 推出日期:1月27日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:15BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA Box，震動器

人物設計: 谷田一郎，音樂製作: 福富幸宏，再加上一班新進精英幫助，就成為了這隻《ROOMMANIA#203》，所有故事從惡作劇地偷窺主角房間開始，因為有獨特的系統，主角會因應各位的所作所為，而有相對的反應，所以一定要小心行事。



UNDERCOVER AD2025 Kei

發行商 / 製造商:Pulse 遊戲類型:ADV 推出日期:1月27日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:12BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA Box，震動器

《UNDERCOVER AD2025 Kei》的舞台是2025年的東京，內容講述一位美麗女警「鮫島KEI」向邪惡勢力挑戰的多邊形立體冒險遊戲，製作隊盡力把直線的故事做得吸引，另外困難的解謎及複雜的操控也是遊戲的另一賣點。



POP'N Music3 Append Disc

發行商 / 製造商:KONAMI 遊戲類型:ETC 推出日期:2月10日
售價:2800日圓 容量:GD ROM 記憶:7BLOCK
人數:1-4人用 對應周邊:震動器，Pop'n Controller，Arcade Stick

《POP'N Music3 Append Disc》收錄了大家最喜愛的J-POP、原創歌曲，還有家用版獨有的新曲，及加Party Mode，一齊高呼Let's Play! POP'N Music吧!



グラウエンの鳥籠 Kapitel 3

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:ETC 推出日期:1月27日
售價:2800日圓 容量:GD ROM 記憶:2BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA BOX，Dreamcast Keyboard

《グラウエンの鳥籠》的原身是一套在網上播放的傳統推理劇，從1999年10月1日開始，以每日1分鐘的形式連續播放365話。在降臨在Dreamcast後，利用其專用的軟件上網，能夠享受到比電腦更華麗的畫面，亦只有利用它才能欣賞到遊戲的特典。



SegaGT Homologation Special

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:DRV 推出日期:2月17日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:42BLOCK
人數:1-2人用 對應周邊:VGA Box，震動器，Racing Controller

夢想中的超真實賽車遊戲登場，超過100部真實賽車的引擎正在啟動，汽車性能經過物理計算再次忠實呈現眼前，200萬種配件能提高汽車能力之餘，更為大家實現夢想。再加上Dreamcast的圖像功能，一輛輛艷麗的汽車正等待著大家。



BIOHAZARD CODE:Veronica

發行商 / 製造商:CAPCOM 遊戲類型:ADV 推出日期:2月3日
售價:初回限定版，通常版6800日圓 容量:2GD ROM 記憶:11BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA Box，震動器

敵人的突然出現，，情況變得危急，加上Dreamcast的完全機能，無論是光暗陰影或細微的的事物都非常出色，就像一套彩色的電影，提供更高的驚嚇度。兩位兄妹主角，快點加入戰鬥，挽救這個世界吧!



Treasure Strike

發行商 / 製造商:KID 遊戲類型:ACT 推出日期:2月17日
售價:2800日圓 容量:GD ROM 記憶:24BLOCK
人數:1-4人用 對應周邊:震動器，Dreamcast Keyboard

在3D地圖內行走的暢快感，簡易而詳盡的遊戲系統，都是《Treasure Strike》的優點，再加上Dreamcast的網上對戰功能，大家一齊尋寶吧!



SUPER MAGNETIC NIUNIU

發行商 / 製造商: Genki 遊戲類型:ACT 推出日期:2月3日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:5BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA Box，震動器

跟據「Super Magnetic」的理論，主角將會駕駛「Super Magnetic NiuNiu1號」去打倒所有壞人。整個世界都和磁力有關，遊戲舞台可能是森林、西部甚至是未來等地方，各位趕快來成為真正的磁力人吧!



Dance Dance Revolution 2nd MIX Dreamcast Edition

發行商 / 製造商: KONAMI 遊戲類型:ETC 推出日期:2月17日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:9BLOCK
人數:1-2人用 對應周邊:震動器，Dance Dance Revolution 專用 Controller

令人興奮的Dreamcast遊戲登場，可以在家中享受《Dance Dance Revolution 2ndMIX》的樂趣，完全收錄街機的隱藏歌，是訓練初學者的一個好機會!



大神一郎奮鬥記 ~ 取材自櫻花大戰歌謠 show「紅蜥蜴」~

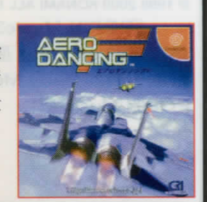
發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:ETC 推出日期:2月24日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:36BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:無



《櫻花大戰歌謠 show》遊戲登場，內裡有多隻 mini game 可以收集特別道具，以及完整的資料，還有一個導演模式，在每段片都由三個角度拍攝的情況下，自由地剪接出一段新的「紅蜥蜴」舞台劇供其他人鑑賞。

Aero Dacing F

發行商 / 製造商:CRI 遊戲類型:SIM 推出日期:2月24日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:8BLOCK
人數:1-2 人用 對應周邊:VGA Box，震動器，ASCII Mission Stick，Dreamcast 對戰 Cable



最新模擬戰鬥飛行遊戲《Aero Dacing F》，令各位體會到從飛行訓練至成為無敵戰鬥機師的每段歷程，20 種不同國界的機體都可以操控，所有資料都由日本航空自衛隊中的飛行教導隊提供，給大家一個真實的駕駛體驗。

CARRIER

發行商 / 製造商: JALECO 遊戲類型:ADV 推出日期:2月24日
售價:6800 日圓 容量:GD ROM 記憶:42BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:VGA Box，震動器



航空母艦神秘失蹤，主角被派往調查，發現艦內被植物入侵，逃生之路也被封鎖，密室之內的壯烈戰鬥正式開始! 遊戲獨有的「Scope System」使各位能認清敵人及隱藏的通道，在孤立無援的情況之下，利用槍或炸彈等工具掃除所有假扮人類的敵人，還要一邊尋找出路一邊解開所有謎團。

GOLEM 之迷宮

發行商 / 製造商: CARAMELPOT 遊戲類型:PZL 推出日期:2月24日
售價:3800 日圓 容量:GD ROM 記憶:3BLOCK
人數:1-2 人用 對應周邊:VGA Box，Dreamcast Keyboard



《GOLEM 之迷宮》有別於一般沉悶的 puzzle 遊戲，加入了親切可愛的角色編織成一套連續劇，另外淒清的音效使氣氛更為隆厚。再加上 Dreamcast的通訊功能，使遊戲能連線對戰，吸引力亦稍為延長。

The Ring

發行商 / 製造商:角川書店 /Asmik Ace 遊戲類型:ADV 推出日期:2月24日
售價:6800 日圓 容量:GD ROM 記憶:29BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:震動器



繼午夜凶靈「Ring」和「Ring 2」的電影之後，緊隨的是以每秒 60 個多邊形所做成的 CG，組合而成的遊戲，故事講述「Ring 2」之後發生在美國的一段插曲，再次引起一連串的謎團，貞子的恐怖仍然未停止……

VIRTUA COP 2

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:SHT 推出日期:3月2日
售價:2800 日圓 容量:GD ROM 記憶:2 BLOCK
人數:1-2 人用 對應周邊:DREAMCAST GUN，DREAMCAST STICK，VGA BOX



以近未來城市「VIRTUA CITY」為中心的射槍遊戲。開闢3D射擊遊戲新天地的名作回來了。遊戲運用DC的高解像機能製作，再度推出。大頭模式與鏡子模式等等，遊戲會保留所有有趣模式，遊戲迷必玩之作!

GUNBIRD 2

發行商 / 製造商:CAPCOM 遊戲類型:SHT 推出日期:3月9日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:9 BLOCK
人數:1-2 人用 對應周邊:ARCADE STICK，震動器

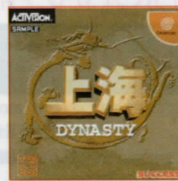


由漫畫家夏元雅人擔當角色人設!CAPCOM 經典格鬥遊戲「VAMPIRE HUNTER」角色 MORRIGAN 也會參戰!射擊，儲彈，大炸彈...玩家必玩的新作。

基本射擊以上，遊戲追加「儲彈」和「埋身攻擊」兩種特殊攻擊。因應狀況變換攻擊方式，越玩越感有趣的遊戲系統。我方七名角色與敵方三名奸角均起用聲優配上語音，遊戲追加設定資料閱覽模式「GALLERY MODE」。遊戲還對應網路。

上海 DYNASTY

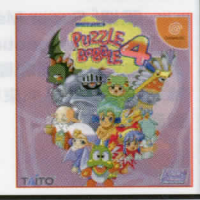
發行商 / 製造商:SEGA/SUCCESS 遊戲類型:PUZ 推出日期:3月16日
售價:4800 日圓 容量:GD ROM 記憶:17 BLOCK
人數:1-4 人用 對應周邊:冇



遊戲追加四個模式，也可以麻雀耍樂。遊戲3D化，可以轉換任何視點!OPTION機能齊備加上美麗的 MOVIE，觀光氣氛十足。

PUZZLE BOBBLE 4

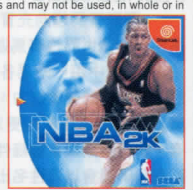
發行商 / 製造商:CYBERFRONT 遊戲類型:PUZ 推出日期:3月16日
售價:3800 日圓 容量:GD ROM 記憶:15 BLOCK
人數:1-2 人用 對應周邊:震動器，VGA BOX



超經典PUZZLE遊戲最新作!遊戲所有畫像重新製作!第四集首次使用「BALANCE FIELD」系統，玩家可以享受連鎖式的細密攻略法與對戰的樂趣。不同角色們也有他們特別的攻擊方式。遊戲價格廉宜，十分吸引。

NBA 2K

發行商 / 製造商:SEGA	遊戲類型:SPT	推出日期:3 月 23 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:198 BLOCK
人數:1-4 人用	對應周邊:震動器，VGA BOX	



一秒 60 個 FLAME 美麗激熱的演出!超過 1300 種 MOTION ANIMATION。100種以上華麗投籃動作。遊戲採用驚喜的AI系統!參考真實NBA選手的細密設定，使用以直實資料為設計藍本的隊伍挑戰冠軍吧!!玩家還可以創作自己的選手和球隊，真實感超越現實次元的籃球遊戲終於面世!!

VIGILANTE 8 ~SECOND BATTLE~

發行商 / 製造商:SYSCOM ENTERTAINMENT	遊戲類型:RAC	推出日期:3 月 23 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:4 BLOCK
人數:1-4 人用	對應周邊:震動器	



富節奏感與速度感的戰鬥賽車遊戲面世。胡亂射擊，快感無限的戰鬥車動作!遊戲中包括一般車輛在內，差不多可以破壞所有物件。遊戲全8個舞台，新3D遊戲製作引擎描繪出真實的地圖。陸續出現的敵人，越過他們奪取武器，在舞台上橫行破壞所有東西吧。

Lake Masters Pro Dreamcast Puls!

發行商 / 製造商:DaZZ	遊戲類型:SIM	推出日期:3 月 23 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:9 BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:釣魚 CONTROLLER，震動器，VGA BOX	



實寫全日本 18 個湖，畫面的臨場感以DREAMCAST的高像度重現!遊戲對應網路，可以在網路上參加模擬大賽!遊戲追加 TRAVEL MODE，模式內在世界上18個湖中探險。另有供玩家創作獨特魚具的創新模式。

Rayman 逃出海盜船

發行商 / 製造商:Ubi Soft	遊戲類型:ACT	推出日期:3 月 23 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:4 BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:震動器，VGA BOX	



散發光芒的幻想世界，運用DC機能，鮮明和精細的描寫!融合前所未有，不思議的畫像與音樂的新類型冒險遊戲。

主角Rayman輕快與高速的動作，360度3D鏡頭捕捉與簡單的操作，充滿親切感與動作性的遊戲。21 個舞台以上構成的主題故事，遊戲收錄多個迷你遊戲，還有大量提昇遊戲性的元素!!

Twinkle Star Sprites

發行商 / 製造商:SNK	遊戲類型:SHT	推出日期:3 月 23 日
售價:2800 日圓	容量:GD ROM	記憶:4 BLOCK
人數:1-2 人用	對應周邊:ARCADE STICK，震動器	



射擊遊戲中混合對戰成份的樂趣!一擊必殺畫面上所有敵人，將敵人都轟到敵陣去!街機名氣對戰射擊遊戲「Twinkle Star Sprites」終於在 DREAMCAST 上推出。

遊戲備有「故事」、「角色」和「對戰」三個遊戲模式，利用Visual Memory還可以存取遊戲過程，之後重播收看。

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

發行商 / 製造商:CAPCOM	遊戲類型:FIG	推出日期:3 月 30 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:5 BLOCK
人數:1-2 人用	對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX	



3on3戰鬥方式!三人連續使出超必殺技，合體攻擊。可使用角色人數据系列之冠，CAPCOM、MARVEL等新角色陸續參戰，超豪華的角色陣容。遊戲活用DREAMCAST的通信機能，2D格鬥遊戲通信對戰終於實現!與全世界強者們的超絕戰鬥!制霸全世界吧!另外，遊戲對應Visual Memory，進行遊戲中會取得一定分數!利用分數可以換取各項隱藏要素。

グラウエンの鳥籠 Kapitel 4 邂逅

發行商 / 製造商:SEGA	遊戲類型:ETC	推出日期:1 月 27 日
售價:2800 日圓	容量:GD ROM	記憶:2BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:VGA BOX，Dreamcast Keyboard	

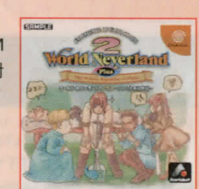


《グラウエソの鳥籠》的原身是一套在網上播放的傳統推理劇，從1999年10月1日開始，以每日 1 分鐘的形式連續播放 365 話。在降臨在Dreamcast後，利用其專用的軟件上網，能夠享受到比電腦更華麗的畫面，亦只有利用它才能欣賞到遊戲的特典。

World Neverland 2

發行商 / 製造商:Riverhillsoft	遊戲類型:SIM	推出日期:3 月 30 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:154 BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，震動器	

獻給其他機種的玩家，綜合所有意見，DREAMCAST 推出強化版遊戲。運用 DREAM PASSPORT 2，讓你們感受交流的樂趣。遊戲對應 Visual Memory，影響遊戲進行。



職業麻雀 極 D

發行商 / 製造商:Athena	遊戲類型:TAB	推出日期:3 月 30 日
售價:4800 日圓	容量:GD ROM	記憶:17 BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:VGA BOX	



注重實力的麻雀規則，在依照一般麻雀規則的自由麻雀莊中自由選擇角色與設定規則自由對戰。遊戲目的在兩個大會中取勝，與及在 CHALLENGE MODE 在一定條件下戰勝其他對手。也有練習模式讓玩家提昇自己的技術。

THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION

發行商/製造商:SNK　遊戲類型:FIG　推出日期:3月30日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:7 BLOCK
人數:1-2人用　對應周邊:NEO GEO POCKET/DREAMCAST 接續CABLE，ARCADE STICK，震動器



新系統，新故事，在街機上成為一時佳話的KOF'99強化在DREAMCAST上推出。DREAMCAST追加原創要素，昇華白熱化的STRIKER MATCH。玩家可以選擇頭目角色，使用DREAMCAST獨有的EXTRA STRIKER，還對應NEO GEO POCKET和網路。

實況POWERFUL職業棒球 DreamcastEdition

發行商/製造商:KONAMI　遊戲類型:SPT　推出日期:3月30日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:36 BLOCK
人數:1-2人用　對應周邊:震動器，VGA BOX



在Fami通98和99年度遊戲銷售旁累積排名第一位，No.1棒球遊戲終於在DREAMCAST推出!以2000年度為設定的最新資料，最新的強化版POWERFUL職業棒球遊戲。

GET!!COLONIES

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:PUZ　推出日期:3月30日
售價:2800日圓　容量:GD ROM　記憶:2 BLOCK
人數:1-4人用　對應周邊:VGA BOX



規則簡單，將自己的球推到敵人的球旁，對方的球會歸你所有，佔領球數最多的一方為勝利。單人模式中，玩家代表自己的平凡民族與其他民族對決。遊戲內還有其他模式。遊戲最多可供四人同時對戰!

HELLO KITTY之MAGICAL BLOCK

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:PUZ　推出日期:3月30日
售價:2800日圓　容量:GD ROM　記憶:2 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:VGA BOX



以HELLO KITTY包裝再度推出的名作遊戲!!操縱KITTY避開怪物，用磚塊連鎖的擊倒他們，爭取更高分吧!KITTY的朋友們也會在遊戲中出場，KITTY迷一定要看看遊戲中的MOVIE。

THE TYPING OF THE DEAD

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:ETC　推出日期:3月30日
售價:KEYBOARD同梱版8800日圓，通常版4800日圓　容量:GD ROM
記憶:22 BLOCK　人數:1-2人用　對應周邊:



街機遊戲「THE TYPING OF THE DEAD」的DC移植版。以「THE HOUSE OF THE DEAD 2」的世界為舞台，打字擊倒喪屍們，或許可以鍛練你的打字速度。與親朋們一起享受遊戲吧!

遊戲方法十分簡單，只須正確輸入畫面上顯示的文字便可連環擊倒喪屍們，遊戲也許是上班一族和女仕們的天下。遊戲備有多個模式，努力提昇你的打字技術吧。

WINNING POST PROGRAM 2000

發行商/製造商:Koei　遊戲類型:SLG　推出日期:3月30日
售價:6800日圓　容量:GD ROM　記憶:200 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:冇



國際賽馬趨向充實，可以從外地輸入以及在外地生產馬匹，一個世界性賽馬遊戲，遊戲賽道增加到400條以上。

遊戲中每一頭馬各有獨特個性，能力相異，系統自動設定各頭馬的運動能力、體格與各項特殊資料數據，遊戲性廣泛，血統遺傳系統更添樂趣。遊戲對應最新2000度賽事，舉行時期與參賽條件設定真實，部份現實比賽的佳話馬匹和騎師還會以真性名出場。玩家還可以自行替馬匹配種。

SUPER EUROPE SOCCER 2000

發行商/製造商:Imagineer　遊戲類型:SPT　推出日期:4月6日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:37 BLOCK
人數:1-4人用　對應周邊:ARCADE STICK，VGA BOX



集合130支歐洲頂級隊伍與國家隊伍的夢幻足球遊戲。1999-2000年度選手資料。玩家可以在遊戲中創作最多8隊原創隊伍，設定球員的樣子和名字，球隊制服，組合變化超過3000萬個!!

遊戲大會最多可供8隊對賽，遊戲有慢鏡重播，球場中的實況報導昇華遊戲的真實感，遊戲模式多多，還有隱藏模式呢。

三國志VI with POWER UP KIT

發行商/製造商:Koei　遊戲類型:SIM　推出日期:4月6日
售價:9800日圓　容量:GD ROM　記憶:100 BLOCK
人數:1-8人用　對應周邊:冇



收錄新模式「戰術模擬系統」，讓你體驗「官渡之戰」和「赤壁之戰」等等經典戰爭；或者參加武道大會，競技爭取勝利。另外遊戲追加歷史事件，遊戲資料詳盡。也可以創造獨特道具。DREAMCAST版另增加十個史實劇本。

HELLO KITTY的聲音MAIL

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:ETC　推出日期:4月13日
售價:2800日圓　容量:GD ROM　記憶:6 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



在電郵中夾雜音效再送給對像的音樂MAIL，遊戲中超過200段音效!!憑你意思創作電郵郵件。

KITTY信封和印記類型會因應累積寄出的郵件總數而增加，種類達100種。你還可以替KITTY與她的房間和地板換裝。

玩家可以下載「KITTY的DIET ROOM」到VISUAL MEMORY之中，她會提示你減肥秘訣。

櫻桃子劇情 GOJIGOJI

發行商／製造商:MMV　遊戲類型:ETC　推出日期:4月20日
售價:6800日圓　容量:GD ROM　記憶:7 BLOCK
人數:1-4人用　對應周邊:MIKE DEVICE



那名氣電視連續劇終於在DREAMCAST推出!出場角色超過80位，櫻挑子GOJIGOJI迷們必買的多人用遊戲。全集遊戲也可以MIKE DEVICE進行，與遊戲中的角色們對話!也可以無時無刻透過VISUAL MEMORY觀看GOJIGOJI生活上的一舉一動。遊戲最多供四人對戰，收錄多個迷你遊戲。可收集卡片超過200張，努力集齊卡片吧!

Samba de Amigo

發行商／製造商:SEGA　遊戲類型:ETC　推出日期:4月27日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:6 BLOCK
人數:1-2人用　對應周邊:DREAMCAST MARACAS CONTROLLER，VGA BOX



首個採用沙槌控制，有史以來最笨拙蠢蛋的沙槌遊戲面世!從未嘗試地連環搖動沙搥，看的有趣，玩的更具樂趣!!打從心底享受的音樂遊戲。

Samba de Amigo所有歌曲也是大家耳熟能詳的拉丁音樂，你自自然然會隨著音樂擺動身體!配合節拍一起享受Samba de Amigo吧!DREAMCAST版新增大量原創要素，追加新曲的CAHLLENGE MODE、二人合力的PARTY MODE，追加要素豐富。無論一個人、大家庭和情侶們也可感受到Samba de Amigo的樂趣。

機天烈少年`S

發行商／製造商:SEGA　遊戲類型:ACT　推出日期:4月27日
售價:MIKE DEVICE同梱版6800日圓，通常版4800日圓　容量:GD ROM
記憶:3 BLOCK　人數:1人用　對應周邊:MIKE DEVICE(必要)，VISUAL MEMORY(必要)，VGA BOX



對著MIKE DEVICE大叫語句，語句會化身成實體「言靈」走出，你可俘擄它們成為你的寵物!想知道你寵物的特性?玩一玩Visual Memory的迷你遊戲「言靈圖鑑」便有分曉!

SORCERIAN

發行商／製造商:Victor Interactive Software　遊戲類型:RPG　推出日期:4月27日
售價:音樂CD限定版6800日圓，通常版5800日圓　容量:GD ROM　記憶:10 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:VGA BOX



DREAMCAST玩家們期待已久的RPG，過去風靡一時的電腦經典ARPG遊戲「SORCERIAN」以完全3D POLYGON化製作再度推出，新遊戲面世!!

舊有10個故事加上五個新故事，構成全15話的冒險世界。揉合七星究極魔法育成系統，60職業，你可設定自己的角色。遊戲一代傳一代，能力代代相傳，成為遊戲主要核心。

Dance Dance Revolution CLUB VERSION Dreamcast Edition

發行商／製造商:KONAMI　遊戲類型:ETC　推出日期:4月27日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:9 BLOCK
人數:1-2人用　對應周邊:震動器，Dance Dance Revolution專用控制器



Dreamcast版DDR終於以大容量面世!!超過50首Beatmania曲目，Dance Dance Revolution!!beatmania的名曲也會在Dance Dance Revolution中出現，在名曲中舞蹈吧!

仙魔大戰 2000

發行商／製造商:SEGA TOYS　遊戲類型:ETC　推出日期:5月2日
售價:4800日圓　容量:GD ROM　記憶:20 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:NEO GEO POCKET/DREAMCAST接續CABLE，震動器，VGA BOX



盡情享受仙魔大戰2000的世界觀與遊戲感覺!目標收集大量遊戲貼紙!一個大人至小孩也會感到樂趣無窮的遊戲!

通信對戰 Logic Battle 大雪戰

發行商／製造商:XLV　遊戲類型:ETC　推出日期:5月11日
售價:3800日圓　容量:GD ROM　記憶:3 BLOCK
人數:1-2人用　對應周邊:震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



眾所周知，一個以潛水艇為中心的論理思考砌圖遊戲。今次可以在網上對戰，在網路上與其他對手傾談。也可利用Visual Memory 2P對戰!

久遠之絆 再臨詔

發行商／製造商:F・O・G　遊戲類型:AVG　推出日期:5月18日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:30 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:震動器，VGA BOX



描述有關轉世靈魂的淒美戀愛遊戲。因恩和緣而苦惱、互相仇殺的年青人們。優雅美麗的畫像與細密的故事編織成超大作小說遊戲。

故事在日本其中幾個時代發生，全三章故事。主角的行動和思考影響故事結局，你的結局會是……

故事一開始講述一名美少女突然轉讀到主角就讀的高中，不思議事件之後接二連三地發生，轉而喚醒了主角們近千年前的回憶，他們越過時空在不同時代再遇，可是每次再遇難道也只有是再次悲劇的開始……

POWER STONE 2

發行商／製造商:CAPCOM　遊戲類型:FIG　推出日期:4月27日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:5 BLOCK
人數:1-4人用　對應周邊:ARCADE STICK，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



你都做得到!大家一齊玩吧!!四個人一起在舞台上縱橫衝刺，運用花招攻擊敵人，一個最多供四人對戰的動作遊戲!你可以四人混戰，組隊二對二，又或者分成三隊對戰，玩法多多，遊戲有趣!

當然你也可以通信對戰，與全世界的POWER STONE戰士們競技!也可以在網路下載各種道具、迷你遊戲，甚至在網路探索、發掘道具，亦可以爭取網路排名爭奪道具，樂趣無窮!

透過Visual Memory還可連接NAOMI版和DREAMCAST版遊戲!你可以在街機遊戲中使用DREAMCAST版發現到的道具!無論在家中和街機你也可享受到POWER STONE 2的樂趣。

Marionette Company 2

發行商/製造商:MICROBRAIN 遊戲類型:AVG 推出日期:5月18日
售價:6800日圓 容量:GD ROM 記憶:7 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA BOX

Fami殿堂級遊戲續集面世!!對應640 X 480線數的高解像度，可列為對像的女孩子增至六位，也強化了與Marionette的內心交流系統!一個以學校為背景的戀愛遊戲。



SUPER RUNABOUT

發行商/製造商:CLIMAX ENTERTAINMENT 遊戲類型:RAC 推出日期:5月25日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:12 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:RACING CONTROLLER，震動器，VGA BOX

在完全彷製三潘市的地圖上自由駕駛，體會撞開擋路的障礙物和車輛的爽快感。可選擇車種超過30款，享受電影般的駕駛感覺。遊戲由兩個模式構成，各有獨特的任務待你完成。遊戲配樂由著名音樂家製作，感覺和洽。



Rent A Hero No.1

發行商/製造商:SEGA 遊戲類型:RPG 推出日期:5月25日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:20 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:震動器，VGA BOX

傳說中的作品終於面世!10年前AM#2製作的RPG，遊戲在詢眾要求下重新包裝推出。遊戲由一等一的班底製作，主題曲由影山 ヒロノブ主唱，超一流的RPG。

遊戲中沒有GAME OVER，加上簡單的遊戲系統和簡易的戰鬥操作系統，新手也可輕鬆爆機!上一集故事創作的蟻川先生再次接手製作遊戲，故事趣味十足，模擬真實的搞笑故事充斥遊戲故事之中。



櫻花大戰

發行商/製造商:SEGA 遊戲類型:AVG 推出日期:5月25日
售價:限定版6800日圓，通常版4800日圓 容量:GD ROM3枚 記憶:9 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:震動器

DREAMCAST強化版本，畫面高解像。配有DreamPassport 2 custom、對應震動器，Visual Memory等等，並非移植版般簡單，遊戲大幅度強化。

遊戲會對應稍後推出的櫻花大戰2和櫻大戰3，以完成遊戲後的記錄開始以後的遊戲會有影響，還有種種驚喜。遊戲另附送櫻花大戰3的最新情報GD ROM。



グラウエン KAPITEL 5 贖罪

發行商/製造商:SEGA 遊戲類型:ETC 推出日期:1月27日
售價:2800日圓 容量:GD ROM 記憶:2BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA BOX，Dreamcast Keyboard

《グラウエソの鳥籠》的原身是一套在網上播放的傳統推理劇，從1999年10月1日開始，以每日1分鐘的形式連續播放365話。在降臨在Dreamcast後，利用其專用的軟件上網，能夠享受到比電腦更華麗的畫面，亦只有利用它才能欣賞到遊戲的特典。



來打高爾夫球吧!攻略PART

發行商/製造商:SOFT • MAX 遊戲類型:SPT 推出日期:6月1日
售價:3980日圓 容量:GD ROM 記憶:12 BLOCK
人數:1-4人用 對應周邊:震動器

DREAMCAST首個高爾夫球遊戲「來打高爾夫球吧!」的特別版，遊戲收錄攻略重點和筆記，還可以連線進行遊戲。



ぽけかの~由美 • 靜香 • 史緒~

發行商/製造商:DATAM POLYSTAR 遊戲類型:SLG 推出日期:6月8日
售價:6800日圓 容量:GD ROM 記憶:128 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:ARCADE STICK，震動器，VGA BOX

三位女孩子同時收錄在這隻遊戲之中!VISUAL MEMORY育成遊戲!!她們任何時候也陪伙在你左右，輸入指令細心培育她們吧!她們會回應你的選擇。

DREAMCAST追加原創要素和事件，她們對你有好感的話還會跟你約會，也可以跟商店售貨員綠川 野乃交個朋友，還有機會遇到換上便服的野乃!另外遊戲贈送封入特典，附送原創貼紙。



ANIMASTAR

發行商/製造商:AKI Corporation 遊戲類型:RPG 推出日期:6月15日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:33 BLOCK
人數:1-4人用 對應周邊:VGA BOX

捕捉你喜愛的ANIMSTAR加以培育成最強最快的究極「ANIMASTAR」吧!又或者你可以致身成為ANIMASTAR學者，找尋所有有關ANIMASTAR的品種和資料記錄到日記上。



Advanced大戰略~歐洲之嵐 • 德國電擊作戰~

發行商/製造商:SEGA/Systemsoft 遊戲類型:SIM 推出日期:6月22日
售價:6800日圓 容量:GD ROM 記憶:190 BLOCK
人數:1-8人用 對應周邊:VGA BOX

代表戰略性遊戲的SEGA名作「Advanced大戰略」終於復活!由被譽為大戰略系列最佳作品「MEGA DRIVE版」遊戲原班製作班底製作，超高質素!!

有關兵器超過1000種，是家用機有史以來最大規模的戰略性遊戲。除參考兵器資料與政治遷移以外，也參考了氣候與地形等等書藉，總共數千本資料書為藍本作為遊戲製作根基，戰場資料仔細。海陸空三方面3D戰鬥迫真，超越任何一集的新大戰略遊戲。另外遊戲還附送永久保存版兵器目錄。



人生遊戲 for Dreamcast

發行商/製造商:TAKARA　遊戲類型:TAB　推出日期:6月22日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:35 BLOCK
人數:1-4人用　對應周邊:冇

TAKARA的人生遊戲首次在DREAMCAST上推出!!因應遊戲進行而發生的多姿多采事件、種類多多的OMAKE MODE和迷你遊戲、諧趣的角色、地圖設計、短編遊戲，遊戲還提供四人同時對戰!!



首都高 BATTLE

發行商/製造商:Genki　遊戲類型:RAC　推出日期:6月22日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:40 BLOCK
人數:1-2人用　對應周邊:RACING CONTROLLER，震動器，VGA BOX

自上集「首都高BATTLE」後約一年，「首都高BATTLE 2」大幅度強化面世!遊戲忠實模彷深宵時份暴走族們在首都高賽車的情景。比賽以車手的精神力SP定勝負。越過公路上的車輛，將你的名字列到首都高最神速車手的傳說中吧!

遊戲追加全長180公里，比上集長6倍的賽道；全60款車種、電腦會因應你的成績決定你的名稱，今集並且對應ANALOG或DIGITAL兩種操作。



JET SET RADIO

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:ACT　推出日期:6月29日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:4 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:震動器，VGA BOX

以街頭玩意INLINE SKATE為中心，新意念，新感覺動作遊戲面世!利用洋溢速度感的花式動作擊退擊人吧!

遊戲採用新系統「MANGA DIMENSION」，超越3D POLYGON和動畫的新次元3D畫像實時表現絕非等閒。故事以謎之亞洲都市為舞台，海盜廣播局廣播的混音音樂點綴整個遊戲!



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

發行商/製造商:CAPCOM　遊戲類型:FIG　推出日期:6月29日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:3 BLOCK
人數:1-2人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX

不單止技術，也計算戰鬥過程和技倆招數等過程的新機軸對戰成績判定系統，並追加刺激格鬥迷挑戰心的新元素!

CAPCOM引以為榮的名氣角色「春麗」凱旋回歸!合計首次參戰的四位魅力角色，共19名角色一起參戰!動畫格式和背景更美麗像真!遊戲也供玩家通信對戰，與全世界的高手們競技。連線到遊戲官方網頁上則可查詢有關遊戲資料。



Mr.DRILLER

發行商/製造商:namco　遊戲類型:ACT　推出日期:6月29日
售價:4800日圓　容量:GD ROM　記憶:12 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，VGA BOX

運用你的技倆在地深發掘吧!!街機上深受歡迎的Mr.DRILLER在DREAMCAST出場!!遊戲模式總共有四個，除移植版ARCADE MODE以外，還有CHALLENGE MODE、TIME ATTACK MODE和INTERNET MODE。



Memories Off Complete

發行商/製造商:KID　遊戲類型:AVG　推出日期:6月29日
售價:6800日圓　容量:GD ROM　記憶:18 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:VGA BOX

Memories Off追加新事件和cg，在DREAMCAST上以美麗的高像度復蘇，也對應VGA BOX。此外，遊戲中收錄追加PLAYSTATION時未有採用、中學時代時的音樂和音效，讓你更深入體會遊戲故事。



ROOMATE NOVEL~佐藤由香~

發行商/製造商:DATAM POLYSTAR　遊戲類型:AVG　推出日期:6月29日
售價:6800日圓　容量:GD ROM　記憶:5 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:震動器，VGA BOX

以DC的高解像度合成處理，所有遊戲畫面如同特典彩畫!另外BGM以DC的優秀音效功能製作，為遊戲粉飾點綴。

由於是小說遊戲，不用被時間限制地進行。遊戲採用多重結局系統，百玩不厭。此外，一向以劇情取勝，迷倒了不少ROOMATE迷的優秀故事於今集中在質和量兩方面堪稱ROOMATE系列之冠!

為遊戲歷史寫上新一頁，該遊戲系列首作「ROOMATE~井上涼子」的製作人員再次集合!渾身解數的最新作。遊戲並動用幾位名氣聲優，注目度超群!



RECORD OF LODOSS WAR~羅德島戰記 邪神降臨~

發行商/製造商:角川書店　遊戲類型:RPG　推出日期:6月29日
售價:6800日圓　容量:GD ROM　記憶:61 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:震動器，VGA BOX

古代語有助裝備成長、武器強化新系統!強化類型千變萬化，可創造你自己的獨特裝備。遊戲中運用MOTION CAPTURE製作，無論MOVIE或是遊戲中的動作均流暢細緻。「羅德島戰記」為藍本創作出新的原創故事。羅德島迷們可以感受到創新的羅德島故事。



機動戰士高達~基利之野望 自護之系譜~

發行商/製造商:BANDAI　遊戲類型:SLG　推出日期:6月29日
售價:6800日圓　容量:GD ROM 2枚組　記憶:100 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:VGA BOX

超過400件事件、120個角色、250款機體與及長越40分鐘的動畫等等壓倒性的大容量徹徹底底模擬一年戰爭時的情景，更高質素的動畫將戰場昇華!

「賴巴擊破太空母艦」，「加曼組織新生自護」等種種歷史否定了的虛擬世界以幻想形式在一年戰爭中出現，一年戰爭的歷史因應玩家的行動而變化。

第二部「自護之系譜」編在第一部「基利之野望」後開始，第一部結局大幅度影響第三勢力形成。與其他勢力國的政策，外交、兵器開發，戰略更加複雜。



Imperial 之鷹

發行商/製造商:Entertainment Inc. 遊戲類型:SHT 推出日期:6月29日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:BLOCK
人數:1-2人用 對應周邊:震動器



當年翱翔天際的戰機，現在又再編織新歷史……那些深深烙印到歷史的名氣戰機們並沒有被長埋於歷史之中，它們將成為你的愛機再次劃破長空!

@VPACHI II ~CR 破廉恥學園~

發行商/製造商:DAIKOKU 遊戲類型:TAB 推出日期:7月6日
售價:4800日圓 容量:GD ROM 記憶:10 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA BOX



收錄彈珠機遊戲「CR 破廉恥學園」!安在家中即可玩到該彈珠機遊戲。如在網路上連勝還可以得到豐富的景品。遊戲打破只容許玩家一星期只參加大會一次的傳統，玩家們可以不停參加網路大會奪取獎品。

RE VOLT

發行商/製造商:TAITO/ACClaim 遊戲類型:RAC 推出日期:7月13日
售價:3800日圓 容量:GD ROM 記憶:36 BLOCK
人數:1-4人用 對應周邊:VGA BOX



可選擇49款個性豐富的跑車，在豪華輪上，博物館等等非一般賽道上比賽。

在單人遊戲CHAMPIONSHIP爭取冠軍，在TIME TRIAL中與時間競賽，同時供最多4人對戰，人類歷史上最壯絕的戰鬥。遊戲配有創造賽道機能，可以創造你喜愛的場地，完成設定後可以將賽道資料存取到記憶卡中。

TOMB RAIDER IV THE LAST REVERATION

發行商/製造商:CAPCOM 遊戲類型:AVG 推出日期:7月19日
售價:5800日圓 容量:GD ROM 記憶:35 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:震動器



全系列累積銷量超過2000萬，超流行大作遊戲「TOMB RAIDER」的最新作!集合全世界玩家的意見和開發人員不斷挑戰創作得來的新意念，集智力動作解迷於一身的遊戲系列「TOMB」的集大成之作!

グラウエンの鳥籠 Kapitel 6 戰慄

發行商/製造商:SEGA 遊戲類型:ETC 推出日期:1月27日
售價:2800日圓 容量:GD ROM 記憶:2BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA BOX，Dreamcast Keyboard



《グラウエソの鳥籠》的原身是一套在網上播放的傳統推理劇，從1999年10月1日開始，以每日1分鐘的形式連續播放365話。在降臨在Dreamcast後，利用其專用的軟件上網，能夠享受到比電腦更華麗的畫面，亦只有利用它才能欣賞到遊戲的特典。

NET DE PARA

發行商/製造商:TAKUYO 遊戲類型:TAB 推出日期:7月27日
售價:6800日圓 容量:GD ROM 記憶:65 BLOCK
人數:1-4人用 對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



Broad Game遊戲感覺，輕輕鬆鬆地模擬戀愛遊戲。雖然遊戲看來只是擲骰子般簡單，不過只靠運氣絕對得不到女孩子們的芳心，要一矢中的令她們動心絕對需要策略。

遊戲新增原創版本沒有的對戰模式和網路模式!一個人談戀愛遊戲變為一起談戀愛遊戲!遊戲還起用了INO先生的魅力角色!!

LUSAR VASAR

發行商/製造商:RealVision 遊戲類型:RAC 推出日期:7月27日
售價:4800日圓 容量:GD ROM 記憶:4 BLOCK
人數:1-2人用 對應周邊:4800日圓



海陸空賽車，機械獸們橫衝直撞的新感覺駕駛遊戲。新手也可投入的操作，在想像的路程上直線突進，遊戲絕不乏味。電腦操作的動物們經過千錘百練，必須靠戰術爭取勝利。

新鮮創新的機械獸型車款引發出前所未有的速度感和遊戲新感覺。遊戲不單是賽車，在賽車同時以裝備武器破壞敵人的車輛，妨礙他們作賽，展開一場激烈緊湊的戰鬥比賽。

特撮冒險活劇 超級英雄烈伝

發行商/製造商:BANPRESTO 遊戲類型:AVG 推出日期:7月27日
售價:6800日圓 容量:GD ROM 記憶:16 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:震動器，VGA BOX



操縱幪面超人，電腦奇俠，五勇士等等由石森章太郎先生創作的角色解決事件，動感冒險遊戲!

選擇喜愛的事件發展故事，模仿劇集感覺的短編故事充斥整個遊戲!超過120個單元故事!!英雄們的必殺技由美麗的CG片製作，充份利用DREAMCAST機能再現各位眼前，超過40段精采必殺技片段!

培育打吡賽馬!

發行商/製造商:SEGA 遊戲類型:SLG 推出日期:7月27日
售價:6800日圓 容量:GD ROM 記憶:189 BLOCK
人數:1人用 對應周邊:VGA BOX



DREAMCAST首隻模擬賽馬育成遊戲。由負責創造系列的一流工作人員製作。超過2000頭馬以真名顯示，運用DREAMCAST機能，賽事進行場面超迫真!!

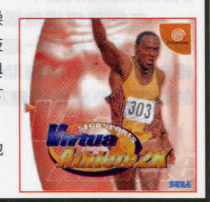
網路每天舉行賽事，超過10萬人參與網路比賽，一起培育世界最強的馬匹吧。

Virtua Athlete2K

發行商 / 製造商:SEGA	遊戲類型:SPT	推出日期:7 月 27 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:22 BLOCK
人數:1-4 人用	對應周邊:ARCADE STICK，震動器，VGA BOX	

水準系列 2K SERIES 推出田徑遊戲!簡易操作，供多人同時對戰，在奧林匹克中與朋友們競技吧!玩家可以將遊戲成績上存到遊戲網頁，以成績與全世界的玩家比試，舉行模擬奧運，玩家也可以下載網頁上的記錄，與排名第一位的對手模擬比試。

玩家並且可以創作自己的獨有角色，設定他的名字，服裝、國藉和各項能力值等等。



GIANT GRAM 2000 全日 RPOFESSIONAL WRESTLING 榮光之勇者們

發行商 / 製造商:SEGA	遊戲類型:SPT	推出日期:8 月 10 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:14 BLOCK
人數:1-4 人用	對應周邊:ARCADE STICK，震動器，VGA BOX	

參戰選手大幅增加，歷代名氣選手也會參戰。計算隱藏選手在內，總共 45 選手供玩家選擇。

增加大量角色招數，還追加必殺技「BURNING 技」。各選手擁有各具特色的必殺技，只需簡單操作即可使出精采的必殺技!!前作備受好評的原創角色育成系統備受好評，再度強化!!增加可學到的招數，還可以組合技術練成更強勁的招數，更完善的設定系統讓你創作更具個性的角色。



Sentimental Graffiti 2

發行商 / 製造商:InterChannel	遊戲類型:AVG	推出日期:7 月 27 日
售價:6800 日圓	容量:GD ROM	記憶:14 BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:VGA BOX	

上一集在SEGA SATURN推出時創出30萬銷量記錄!!今作活用 DREAMCAST 機能，以超美麗的MOVIE點綴出色的遊戲。今年的故事是發生在上一集之後，上集的主角突然死去，令一眾女主角的心情陷入絕望的谷底……



職業棒球會 NET!

發行商 / 製造商:SEGA	遊戲類型:SPT	推出日期:8 月 10 日
售價:2800 日圓	容量:GD ROM	記憶:2 BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:VGA BOX	

首隻可以透過網路進行比賽的家庭遊戲!與全世界的玩家們棒球對戰吧!選手們的資料以最新的 2000 年版本為藍本，出場的 OB 選手也大幅度強化。遊戲新增為新手而設的練習用「特務模式」，之前備受好評的副模式則會保留強化。



F355 Challenge

發行商 / 製造商:SEGA	遊戲類型:RAC	推出日期:8 月 3 日
售價:5800 日圓	容量:GD ROM	記憶:22 BLOCK
人數:1-2 人用	對應周邊:賽車專用控制器，震動器，DREAMCAST 對戰 CABLE，VGA BOX	

法拉利正式授權賽車遊戲，娛樂性豐富。遊戲經多位一流賽車手監修，目前為止最像真的操作感覺。遊戲配有 AI 輔助機能，模擬 6 條實際賽道。

玩家可以連線到網路，登錄比賽資料，與其他玩家進行比賽。也可以分割畫面或以對戰CABLE與朋友比賽，DREAMCAST 另有豐富原創要素。



HELLO KITTY 之心跳 COOKIES

發行商 / 製造商:SEGA	遊戲類型:PUZ	推出日期:8 月 10 日
售價:2800 日圓	容量:GD ROM	記憶:2 BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:VGA BOX	

操縱小 KITTY 推動不斷在遊戲中出現的曲奇餅，連鎖式地將曲奇餅堆在一起。遊戲有「STORY MODE」和「とことん模式」兩個遊戲模式。KITTY迷一定要看看遊戲內的MOVIE!KITTY的朋友和親人們也有份出場。



GRANDIA II

發行商 / 製造商:GAME ARTS	遊戲類型:RPG	推出日期:8 月 3 日
售價:初回限定版 7800 日圓，通常版 6800 日圓		容量:GD ROM
記憶:9 BLOCK	人數:1 人用	對應周邊:冇

神魔之戰一萬年後，新角色，新的冒險故事。強化的冒險系統、漂亮的畫像、細緻的3D世界、特發事件點綴精采的故事以及明快和富戰略性的戰鬥。



來打高爾夫球吧! COURSE DATA 集 ADVENTURE 編

發行商 / 製造商:SOFT • MAX	遊戲類型:SPT	推出日期:8 月 3 日
售價:1980 日圓	容量:GD ROM	記憶:12 BLOCK
人數:1-4 人用	對應周邊:震動器，DREAMCAST，VGA BOX	

追加 5 條國際場地，DREAMCAST 遊戲「來打高爾夫球吧!」終於推出資料集。新增5個熱門場地，收錄 90 個新球洞!可以在「來打高爾夫球吧!」下載到全 16 個角色，於遊戲中使用，網路上還會舉行計算排名的大賽!



SEAMAN~ 禁斷之寵物 ~<2001 年對應版>

發行商 / 製造商:VIVARIUM	遊戲類型:ETC	推出日期:8 月 10 日
售價:6800 日圓	容量:GD ROM	記憶:64 BLOCK
人數:1 人用	對應周邊:MIKE DEVICE，VGA BOX	

改良育成SEAMAN的難易度，即使不購買攻略也可輕易育成你的SEAMAN。另外遊戲提高了辨認音聲的靈敏度，增加了 SEAMAN 會講的說話，新增從水槽上從高而下望的視點，調整了 SEAMAN 對應對話的成長速度與及更新了遊戲的日歷。



SPAWN In The Demon`s Hand

發行商 / 製造商:CAPCOM　遊戲類型:ACT　推出日期:8 月 10 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:2 BLOCK
人數:1-4 人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



將波士們逐個逐個粉碎的「BOSS ATTACK MODE」，與伙伴們同心合力對戰的「TEAM ATTACK MODE等等，遊戲收錄多個模式。有時候同心合力，有時候互相競爭，多人用對戰遊戲經已面世。

多姿多采的戰鬥狀況應運而成的立體地圖。從樓梯死角狙擊，在柱後埋伏，從屋頂突擊等等運用地形效果的美妙攻擊形式，在戰場上盡情戰鬥吧!

REAL TIME通信對戰第四作!今次可以同時最多作8人通信對戰!當然也可以連線到官方網頁查詢有關遊戲資料，遊戲內容豐富。另外DREAMCAST 版還追加大量原創元素。

VAMPIRE CHRONICLE for Matching Service

發行商 / 製造商:CAPCOM　遊戲類型:FIG　推出日期:8 月 10 日
售價:4800 日圓　容量:GD ROM　記憶:3 BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX

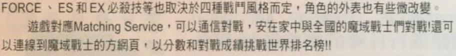


名氣2D格鬥遊戲「魔域戰士」系列終於降臨到DC!過去曾經出場的所有角色在今作中空群出擊!

可以選擇「VAMPIRE MODE」，「VAMPIRE HUNTER MODE」和「VAMPIRE SAVIOUR MODE」三個遊戲模式，各個模式的規則和存取必殺技GUAGE方法也有別。

每位角色也可以從四種戰鬥風格－－「VAMPIRE TYPE」、「 VAMPIRE HUNTER TYPE」、「VAMPIRE SAVIOUR TYPE」和 VAMPIRE SAVIOUR 2,HUNTER 2 TYPE」中選擇其一，招式和CHAIN COMBO等指令因應各戰鬥風格也有異，另外角色能力DARK FORCE 、ES 和 EX 必殺技等也取決於四種戰鬥風格而定，角色的外表也有些微改變。

遊戲對應Matching Service，可以通信對戰，安在家中與全國的魔域戰士們對戰!還可以連線到魔域戰士的方網頁，以分數和對戰成績挑戰世界排名榜!!



COOL COOL TOON

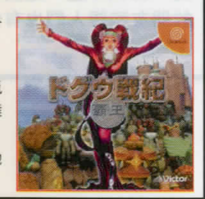
發行商 / 製造商:SNK　遊戲類型:ETC　推出日期:8 月 10 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:4 BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:NEO GEO POCKET，DREAMCAST接續CABLE，震動器，VGA BOX



翻開圖書享受音樂的遊戲，那就是音樂圖書!你也投入音樂之中，一起進入漫畫世界吧!玩家可以從兩位可愛主角中選擇故事的主人翁，利用ANALOG的新跳舞方式測試你的節奏感和記憶力!遊戲還對應網路和NEO GEO POCKET 通信。

土偶戰記－霸王－

發行商 / 製造商:Victor　遊戲類型:SLG　推出日期:8 月 ˊ0 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:19 BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:冇



製作原案板野 一朗，主人設 美樹本晴彥，與及一眾出色的製作人員製作出一個原創的遊戲世界。異世界感覺的個性角色，土偶和機械。DREAMCAST 的高質素畫像和特別的戰略，遊戲魅力一等一。

以異世界為舞台，傳統的戰略遊戲。天氣因應時間而轉變，自然氣候變化影響戰況。也可以影響天氣製造對自軍有利的情況。以全50個舞台展開壯絕的故事。

育成土偶，看著土偶進化與收集進化道具的無窮樂趣。探索世界地圖，發掘進化道具，培育最強土偶!還可利用記憶卡進行 2P 對戰。

Prismaticallization

發行商 / 製造商:ARC SYSTEM WORKS　遊戲類型:AVG　推出日期:8 月 24 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:13 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:VGA BOX



沒有任何選擇權的實驗型冒險遊戲。遊戲製作特別，不斷重複故事為前題。精細的畫像，純人手製作，沒有任何加工。遊戲不用讀取任何記憶，且操作簡單，新手也應付自如。

RUNE JADE

發行商 / 製造商:HUDSON　遊戲類型:RPG　推出日期:8 月 24 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:198 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



在網路編織無限歷險故事!!網路供多人遊玩，與其他玩家協力一起征服迷宮!要攻破繁複的迷宮絕對少不了拍擋協助!玩家可以在遊戲中設定自己的裝備，系統會因應玩家的行動改變玩家的匿稱。

RNSCASTER

發行商 / 製造商:NOISIA　遊戲類型:SLG　推出日期:8 月 24 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:134 BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:震動器



以咒文創造18款原創怪獸，組成全個遊戲故事。勝利條件等等分歧多多的戰鬥事件!激烈的2P對戰模式，也可以召喚以咒文創造的怪獸。

GERMAN

發行商 / 製造商:VISIT　遊戲類型:TAB　推出日期:8 月 31 日
售價:4800 日圓　容量:GD ROM　記憶:非對應
人數:1 人用　對應周邊:MIKE DEVICE



業界首隻音聲麻雀。採用因聲量大小提昇你運氣等等前所未有的音聲系統遊戲。

不單止標準語，也對應各地方言!亦對應一些麻雀牌口頭蟬。也可在遊戲內與世界上的強者們對戰，縱橫世界各地奪取所有紀念品吧!

加油啊!日本!OLYMPIC 2000

發行商 / 製造商:KONAMI　遊戲類型:SPT　推出日期:8 月 31 日
售價:公開價格　容量:GD ROM　記憶:11 BLOCK
人數:1-4 人用　對應周邊:VGA BOX



在DREAMCAST上體驗今世紀最後一個運動祭典!強化版奧林匹克遊戲終於在DREAMCAST出場!可以玩的項目有 100 米、110 米欄、跳遠、跳高、三級跳、鏢槍、持杆跳、射擊、舉重、兩款體操與及鏈球，總共 12 個項目。

CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

發行商 / 製造商:CAPCOM　遊戲類型:FIG　推出日期:9 月 6 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:9 BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:NEO GEO POCKET，ARCADE STICK DREAMCAST，KEYBOARD，VGA BOX



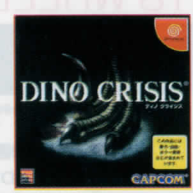
由 CAPCOM 與 SNK 角色組成，28 名戰士構成的究極 2D 對戰格鬥終於在DREAMCAST上出場!CAPCOM方面有街霸角色，SNK則有拳王，餓狼與龍虎之拳等角色參戰!!

「CAPCOM GROOVE」，「SNK GROOVE」兩種格鬥風格自由選擇，SNK 迷和 CAPCOM 迷不用打破自己原有戰鬥風格。當然 CAPCOM 角色也可以使用 SNK GROOVE，SNK 角色也可以使用 CAPCOM GROOVE 等等，配搭成與別不同的風格。

遊戲對應通信對戰，當中可以使用自己設定的原創角色，在大會中以你的角色取勝吧!另外遊戲也對應NEO GEO POCKET版的頂上決戰最強 FIGHTERS SNK VS. CAPCOM 與街機版遊戲。

DINO CRISIS

發行商 / 製造商:CAPCOM　遊戲類型:AVG　推出日期:9 月 6 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:8 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:震動器



CAPCOM 驚慄大作終於在 DREAMCAST 出場!完全表現兇猛的恐龍引出的恐怖感!!FULL POLYGON的影像演出，體驗成為恐龍電影主角的恐怖感。即使躲到屋內也不安全，恐龍會開門襲擊玩家!有限的彈藥，回復劑……單是戰鬥絕對不能脫身，絕不能完成遊戲。解開遊戲所有謎團，對抗兇猛的恐龍吧。

Kanon

發行商 / 製造商:InterChannel　遊戲類型:AVG　推出日期:9 月 14 日
售價:6800 日圓　容量:GD ROM　記憶:4 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:VGA BOX



99 年在 PC 上風靡一時，迷倒不少遊戲迷的 Kanon 以全年齡版移植!Dreamcast 以全語音製作，起用不失禮原作遊戲的豪聲優陣。

櫻大戰 2~求你別死去~

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:AVG　推出日期:9 月 21 日
售價:初回限定版 7800 日圓，通常版 5800 日圓　容量:GD ROM 4 枚
記憶:12 BLOCK　人數:1 人用　對應周邊:震動器



SS 名作終於重新以高質素製作在DREAMCAST上出場，角色畫像，MOVIE質素大幅強化!更簡易的操作!當然今次還可以繼承上一集櫻花大戰的記憶，產生新的事件，另有櫻花大戰 3 的情報。遊戲還附送櫻花大戰 3 的體驗版 GD ROM!率先體驗新遊戲吧!

deSPIRIA

發行商 / 製造商:ALTUS　遊戲類型:RPG　推出日期:9 月 21 日
售價:6800 日圓　容量:GD ROM　記憶:8 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:冇



教會歷25年，某異端組織對從危機中拯救了人類的教會發起可疑的行動，所屬教會的主角於是運用特殊能力調查事件真相。被黑暗支配的迷宮，360度的視點增加遊戲的臨場感。主角的特殊能力讀心術讀取他人的殘留思念，踏進瘋狂的世界。思念具體化的戰鬥，deSPIRIA的戰鬥是思念組成的精神戰鬥，命令由思念具體化形成的異形，一起參與精神死鬥。

實戰老虎機必殺化!@VPACHI~KONGDOM~

發行商 / 製造商:MAXBET　遊戲類型:ETC　推出日期:9 月 28 日
售價:初回限定版，通常版日圓　容量:GD ROM　記憶:10 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:震動器



全252種配搭的老虎機完全再現!完全將大地震，SUPER ROLLING 等機種移植。無法猜測的老虎機動作，你可以安在家中享受遊戲。SUPER ZOOM機能可以放大畫面捲軸，練習睇準時間在適當時候按停，準確計算時間吧。在回轉的捲軸旁有顯示捲軸圖案的排序，熟讀這個就可以簡單記下圖案的排列，在家中攻破遊戲後實戰時挑戰夢想大獎再不是夢話。

DEAD OR ALIVE 2

發行商 / 製造商:TECMO　遊戲類型:FIG　推出日期:9 月 28 日
售價:初回限定版，通常版 6800 日圓　容量:GD ROM　記憶:8 BLOCK
人數:1-4 人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，VGA BOX



1999 年度街機最受歡迎遊戲 DEAD OR ALIVE 2終於在 DREAMCAST 出場，盡情享受高質素的遊戲吧!

新 DOA 2 採用了屬於玩家自己的檔案系統 USER PROFILE SYSTEM，當然也有豐富的 DREAMCAST 原創元素。

純情房東俏房客 突然的 WEDDING HAPPENING

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:AVG　推出日期:9 月 28 日
售價:初回限定版 6800 日圓，通常版 5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:5 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



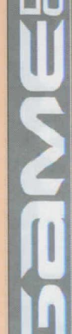
日向莊的美少女們以美麗的圖像演出!與原作不煌多讓的風趣 Q 版人物也有趣!動畫版的 LOVE HINA 聲優們全部參與演出，另有 LOVE HINA 專用 MAIL 機能，也可以使用 LOVE HINA 信箋寄 MAIL。

再次創造職業棒球會!

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:SLG　推出日期:9 月 28 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:158 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



挑戰世界的頂峰!國際棒球大會開幕!挑選日本代表選手，挑戰世界再不是夢話。更富戰略性的情報，投球路線，結果數據與擊球路線，所有數據盡現!也可以與8月10日發售的職業球會NET交換情報，作成球隊與其他隊伍對壘。



聖靈機 RAYBLADE

發行商 / 製造商:winkysoft 遊戲類型:RPG 推出日期:9 月 28 日
售價:初回限定版 5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:8 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:冇

PS遊戲的DC化，細密的故事與高質素的CG片、美麗畫像和動聽的BGM。混合以上元素的獨特作品將遊戲臨場感和玩家感情投入度推向更高峰。

故事主要環繞主角與身邊伙伴們的人際關係，新嘗試以戀愛為遊戲主元素，不單止是戀愛遊戲，遊戲也注重伙伴們之間的信賴，更真實地模擬人際關係發展，有關要素將影響戰術與遊戲攻略。

戰術地圖上以精密和華麗的CG為背景，再加上注目的機體。戰鬥中不加入任何戰鬥畫面，只以鏡頭近遠捕捉，還有多達40段精采必殺技MOVIE，另有劇味豐富的突發事件。



@VPACHI III~CR超根性青蛙2 • CR根性青蛙H~

發行商 / 製造商:DAIKOKU 遊戲類型:TAB 推出日期:9 月 28 日
售價:4800 日圓 容量:GD ROM 記憶:10 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:VGA BOX

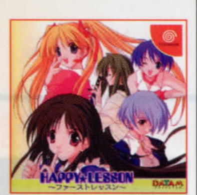
收錄「CR超根性青蛙2」與「CR根性青蛙H」。有機會抽到只有1/224份之一機會的大獎。「CR根性青蛙H」中，只要八連勝便可得到最珍貴景品，「CR根性青蛙2」中則要十連勝，兩款遊戲適合速戰速決型的你。繼承了@VAPCHI II，@VPACHI III沒有參加條件限制，另有BOUNS特典!



HAPPEY ★ LESSON~FIRST LESSON~

發行商/製造商:DATAM POLYSTAR 遊戲類型:ETC 推出日期:9 月 28 日
售價:4800 日圓 容量:GD ROM 記憶:5 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:VGA BOX

目前為止雜誌上曾經使用的「HAPPEY ★ LESSON」畫、設定資料集和線畫也會以高解像度收錄到遊戲之中。另收錄遊戲主題曲，主題曲演唱中，各聲優會以隨機抽樣世形式向各位傾訴。遊戲使用網路伺服器，以DREAMCAST連線到網路後可以在網路上載有關遊戲的最新情報和周邊消息。遊戲還送「封入特典」，以抽獎形式贈予幸運兒MESSAGE PRESENT，另外遊戲奉送特製的電話卡購入卷。



ETERNAL ARCADIA

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:RPG 推出日期:10 月 5 日
售價:初回限定版 9800 日圓，@barai 版 1000 日圓，通常版 6800 日圓 容量:GD ROM
記憶:BLOCK 人數:1 人用 對應周邊:震動器，VGA BOX

天空的大航海時代!回歸RPG原點的幻想世界，追加大航海時代與空賊要素，正統派的壯絕故事與冒險RPG。以揭穿秘密和整理道具的樂趣為依歸，排除所有複雜操作的RPG。

兩種戰鬥系統，描繪人與人的細緻動作的混亂實戰與船對船的炮擊戰揭開了天空世界的空中大戰。

製作天下第一，用心的RPG。「櫻花大戰」，「DRAGON FORCE」，「PHANTANSY STAR」與「WORLD ADVANCED大戰略」等等參與世嘉代表名作的工作人員為製作這最強的RPG而集合。



Net de Tennis

發行商 / 製造商:CAPCOM 遊戲類型:SPT 推出日期:10 月 9 日
售價:1980 日圓 容量:GD ROM 記憶:2 BLOCK
人數:1-4 人用 對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD

運用上CAPCOM自豪的MATCHING SERVICE通信對戰遊戲面世!!通信對戰時加入成績排名，另收錄了多種有趣的通信對戰元素。隱藏角色和顏色會因應成績和對戰回數會而出現!!

操作簡單，即使是女仕和新手也可輕易上手。角色的名字，顏色，能力也可以更改，遊戲性倍增。喜愛的原創角色可以在一般模式中和通信對戰中使用!!

EXHIBITION MODE最多可供四人對戰，又可以一回合過決勝負。與對手技術差天共地的時候可以進行二對一的比賽。通信對戰中除一對一或二對二外也可以與電腦組隊進行比賽。



ELDORADO GATE 第一卷

發行商 / 製造商:CAPCOM 遊戲類型:RPG 推出日期:10 月 10 日
售價:2800 日圓 容量:GD ROM 記憶:16 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX

一個故事大約需2至3個小時完成，價格只2800日圓，即使敬RPG而遠之的玩家也可輕鬆遊玩的隔月刊式RPG。在第二卷或以後，即使玩那一章故事也見樂趣。當然，由第一卷玩起更增樂趣，正正是一隻雜誌感覺的RPG遊戲。

ELDORADO GATE的世界由火、水、樹，命、和光五種魔法屬性所構成。魔法就是以那收集了該五種能源的秘石魔晶石所發動。也可利用複數的魔晶石組成更強的魔法增加效果，還有大量精彩的要素。

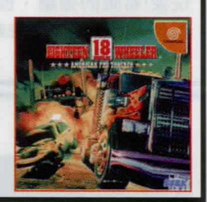
遊戲第一卷由三章故事構成，描述故事中全12位角色其中三位邁向運命之大地的悲慘歷程。



18 WHEELER

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:RAC 推出日期:10 月 12 日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:5 BLOCK
人數:1-2 人用 對應周邊:賽車專用控制器，震動器，VGA BOX

操縱豪快的貨櫃車，享受那無法形容、撞破障礙物的爽快感。DREAMCAST新追加原創模式，要在6條賽道正確無誤地停在30個指定位置之一上，慢慢享受箇中遊戲樂趣。也可以上下分割畫面展開激烈的碰碰車大戰。



SILENT SCOPE

發行商 / 製造商:KONAMI 遊戲類型:SHT 推出日期:10 月 12 日
售價:公開價格 容量:GD ROM 記憶:20 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:震動器，VGA BOX

上年至今，全美國最受歡迎的射槍遊戲終於在DREAMCAST出場。DREAMCAST的機能令遊戲街機版完全復活再現。另外會追加街機版沒有的家庭用模式。



pop`n music APPEND DISC

發行商 / 製造商:KONAMI 遊戲類型:ETC 推出日期:10 月 12 日
售價:公開價格 容量:GD ROM 記憶:7 BLOCK
人數:1-4 人用 對應周邊:pop`n 專用器，ARCADE STICK，震動器

pop`n music 2的特別遊戲片，必需以pop`n music 2才能開啟遊戲。

pop`n 新時代!切錄大量新曲!!加氣pop`n music第四集!在19首街機版新曲以上追加了十首原創新曲!綜合所有模式，曲目總數49首!



SEGA MARINE FISHING

發行商/製造商:SEGA	遊戲類型:SPT	推出日期:10月19日
售價:5800日圓	容量:GD ROM	記憶:4 BLOCK
人數:1人用	對應周邊:專用控制器，震動器，VGA BOX	



3D CG 釣魚遊戲第二作，尋求更大的魚，舞台轉到大海之中。與巨型海洋生物角力!!集齊道具興建你的水族館吧!將自己的訊息交給魚兒，托它們將訊息帶到網絡海洋中!感覺獨特的網絡遊戲。

Napple Tale Arsia in Daydream

發行商/製造商:SEGA	遊戲類型:ARPG	推出日期:10月19日
售價:5800日圓	容量:GD ROM	記憶:10 BLOCK
人數:1人用	對應周邊:震動器，VGA BOX	



舞台是被譽為「寢之國」的不可思議世界「NAPPLE TALE」。世界位於現實世界與夢之世界的中間地帶。這世界的概念與現實世界有少許相異。春，夏，秋，冬，未來和過去只是個別地存在。春之街永遠也是春天...就像這樣的世界。

遊戲在主要製作地方上以女性職員製作，遊戲人設，音樂和主要舞台「NAPPLE TOWN」也表現出女性的感性。遊戲音樂由「管野 陽子」負責，BGM總數達70首以上，讓不思議世界「NAAPPLE TALE」更富夢幻感。遊戲中的OP，ED主題歌與插曲由「板本 真綾」主唱，FANS必聽。

熱鬥 GOLF

發行商/製造商:SEGA	遊戲類型:SPT	推出日期:10月19日
售價:5800日圓	容量:GD ROM	記憶:27 BLOCK
人數:1-4人用	對應周邊:震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX	



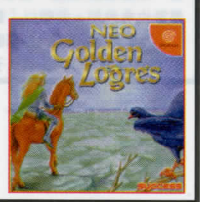
使用ANALOG新操作系統，無論小孩和大人也可以簡單享受的高爾夫球遊戲現在誕生。只需要簡單拉彈ANALOG便可以打飛高爾夫球的爽快感，真實感再度增加!!

運用網路，可以與世界上的玩家們對戰!REAL TIME比賽甚至可以四人對戰。一面與不同對手對話一面打高爾夫球吧。

活用了硬體機能，充滿臨場感的美麗場地，加上藤子不二雄A先生設計的魅力角色令遊戲更增姿采。

NEO GOLDEN LOGRES

發行商/製造商:SUCCESS	遊戲類型:TAB	推出日期:10月26日
售價:3800日圓	容量:GD ROM	記憶:4 BLOCK
人數:1人用	對應周邊:VGA BOX	



負責一貫電腦用波子機遊戲軟件，因而備受讚訟的LITTLE WING將波子機遊戲移植到DREAMCAST。遊戲預備三款波子機遊戲，忠實製作細緻真實的波子動作。

平成麻雀莊

發行商/製造商:Micronet	遊戲類型:TAB	推出日期:10月26日
售價:MIKE DEVICE同梱版6800日圓，通常版5800日圓	容量:GD ROM	記憶:11 BLOCK
人數:1-4人用	對應周邊:MIKE DEVICE，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX	



累積十年實績以上，沒有任何取巧成份的超正統派麻雀。在網路上獨立開發的平成麻雀島上，有找尋對手用的「聊天室」，還有定期舉行的「認定測驗」和「日本麻雀大會」。大會除一般玩家以外還有日本職業麻雀聯會的雀士和名氣人士參加。

遊戲以對人為主，對電腦為副。即使不使用網路也可以利用一部DREAMCAST四人對戰。遊戲還對應咪高鋒MIKE DEVICE，厭惡文字的玩家終於解放，可以進行更具臨場感的對戰。

JoJo 奇妙之冒險 往未來的遺產 for Matching Service

發行商/製造商:CAPCOM	遊戲類型:FIG	推出日期:10月26日
售價:3800日圓	容量:GD ROM	記憶:4 BLOCK
人數:1-2人用	對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX	

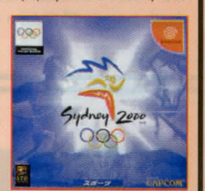


一個遊戲可以達成兩個冒險!「JoJo奇妙之冒險」與「JoJo奇妙之冒險 往未來的遺產」一起被移植出場!要完成兩個冒險並不簡單啊!!

JoJo世界對應modem，連線到你未知的JoJo世界去吧!安在家中就可以跟全日本的強者們通信對戰!廣闊的JoJo世界!!

Sydney 2000

發行商/製造商:SEGA	遊戲類型:SPT	推出日期:10月26日
售價:5800日圓	容量:GD ROM	記憶:74 BLOCK
人數:1-4人用	對應周邊:ARCADE STICK，VGA BOX	



遊戲可以最多4人對戰，千錘百練的肉體與神乎其技的技術現在雙碰!!以你育成的選手挑戰奧林匹克，刷新世界記錄吧，你的對手是世界的強豪!簡單的操作令奧林匹克的感動與興奮再現眼前!!一起邁向榮光之道路吧!!

集合吧!轉轉温泉 BB

發行商/製造商:SEGA	遊戲類型:TAB	推出日期:10月31日
售價:2800日圓	容量:GD ROM	記憶:62 BLOCK
人數:1-4人用，通信對戰時1-5人	對應周邊:必需BLOCK BAND ADAPTER，震動器，DREMCAST KEYBOARD，VGA BOX	



那「集合吧!轉轉温泉」終於對應寬頻了。之前連線困難的問題終於解決，可以輕鬆的接續到網絡!不用擔心P NETS，可以全日在温泉中享受，與更多人交朋友吧!

L.O.L LACK OF LOVE

發行商/製造商:ASCII	遊戲類型:RPG	推出日期:11月2日
售價:6800日圓	容量:GD ROM	記憶:9 BLOCK
人數:1人用	對應周邊:冇	



「MOON」、「UFO」等等，以獨特世界觀遊戲吸引玩家。由板本龍一先生擔當製作和音樂。故事環繞惑星開發機械人與惑星上生物們「進化」與「共同生存」的故事。遊戲中極力排除文字情報，主要採用聲音和動作與其他生物交流。





JET COASTER DREAM 2

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:SLG 推出日期:11 月 9 日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:28 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:震動器，VGA BOX

超過 450 條以玩家方向創作的軌道，簡單的創造方法!可選擇的設備達60種以上!玩家除設計過山車外還可以配置覽車和長椅等設備。以有限的資金建造魅力無窮的主題公園吸引遊客吧。充實機動遊器設備，抑或將資料運用到過山車上，所有主意由你決定。



Dreamstudio

發行商 / 製造商:SEGA 遊戲類型:ETC 推出日期:11 月 9 日
售價:6800 日圓 容量:GD ROM 記憶:6 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX

家用機首隻支援 3D 的 AVG 製作軟件，可以創作你自己的故事和遊戲。FULL POLYGON的美麗地圖、角色設定、事件和故事分歧也任你隨心所欲。遊戲附有資料MAIL功能，可以將資料送到朋友機上供他們遊玩，還可以交流訊息。



TRICOLORE CRISE

發行商 / 製造商:Victor 遊戲類型:RPG 推出日期:11 月 9 日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:16 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:震動器，VGA BOX

多角色系統，可以在三位角色中自行變更使用中的角色，以不同角色的角度進行遊戲，自由度高的故事，重複遊戲以玩到每一個事件。

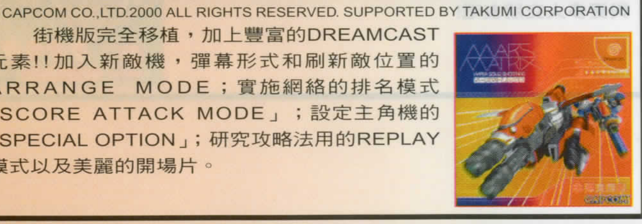
可以魔法物質合成創作不同的道具，也可以賜之予僕人，讓他們自由成長轉職。作為故事據點的自宅常有客人出入，可以看到有趣的對話和她們的日常生活，對角色投入更多感情。



MARS MATRIX

發行商 / 製造商:CAPCOM 遊戲類型:SHT 推出日期:11 月 9 日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:7 BLOCK
人數:1-2 人用 對應周邊:ARCADE STICK，震動器，VGA BOX

街機版完全移植，加上豐富的DREAMCAST元素!!加入新敵機，彈幕形式和刷新敵位置的 ARRANGE MODE；實施網絡的排名模式「SCORE ATTACK MODE」；設定主角機的「SPECIAL OPTION」；研究攻略法用的REPLAY模式以及美麗的開場片。



Marionette Handler 2

發行商 / 製造商:Micronet 遊戲類型:SLG 推出日期:11 月 9 日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:46 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:MIKE DEVICE，VGA BOX

今作中終於對應前作未有對應的網絡，可以在網絡上交換機體資料，與各位玩家對戰。設定行動模式，從200多種武器中選擇，建立機體與其他玩家戰鬥。還有可以用 MIKE（咪）號令機械人。大會最多可供 16 人對戰，除公式戰以外還可以單獨戰鬥。



AERO DANCING F~轟翼之初飛行~

發行商 / 製造商:CRI 遊戲類型:ETC 推出日期:11 月 16 日
售價:3800 日圓 容量:GD ROM 記憶:9 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:ASCII MISSION STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX

系列推出以來終於有網路對戰!令人興奮的人對人空戰!

更簡單的玩法，更親切，USER FIRENDLY 的 SPECIAL DISC。未玩過前作的玩家也無任歡迎。享受原創的規則和的舞台吧。另收錄了多個 AERO 迷的飛行 REPLAY 影像。還有 AERO 的SPECIAL DATA。



BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

發行商 / 製造商:CAPCOM 遊戲類型:AVG 推出日期:11 月 16 日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:12 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX

在危機中，從兩個行動中當機立斷作出抉擇，選擇影響之後的故事和攻略方法的「LIVE SELECTION」，無論玩多少次也新鮮的「RANDOM SET」與其他系統，DREAMCAST並增加了新元素。新增了二套制服，追加了海外版難易度和對應網絡。



MERCURIUS PRETTY ~end of the century~

發行商 / 製造商:InterChannel 遊戲類型:SLG 推出日期:11 月 16 日
售價:初回限定版 6800 日圓 容量:GD ROM 記憶:4 BLOCK
人數:1 人用 對應周邊:VGA BOX

幻想育成遊戲「MERCURIUS PRETTY」。玩家要育成人工生命體與及在多個冒險世界中冒險，體會作品的深度。

運用 DREAMCAST 機能的超美麗圖像。畫家以中村先生為首，以至櫻瀨 虎姬、寶谷 幸稔、伊藤真美、臣士 REI 等等名氣畫家也會參加，遊戲以「豪華絢爛」一詞蔽之。

為事件而設的壯大故事配合各個人工生命體，起用上多位名氣聲優(國府 MARI子，井上喜久子等等)。多重故事系統令遊戲百玩不厭。



F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast

發行商 / 製造商:VIDEO SYSTEM 遊戲類型:RAC 推出日期:11 月 22 日
售價:5800 日圓 容量:GD ROM 記憶:54 BLOCK
人數:1-2 人用 對應周邊:賽車控制器，震動器，VGA BOX

用心的畫像，迫力的聲效，還有速度感……所有元素也大幅強化。

獲LIA授權，不用說隊伍與車手全部以真名出場，以詳細資料為藍本，1999 年 GRAND PRIX 的 16 條賽道完全再現!

於 CHAMPIONSHIP 中參戰的 1999 年度 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP，在喜愛的賽道上奔走的 SINGLE RACE，挑戰極限速度的 TIME ATTACK，另有單對單 2P 對戰或連同 AI 電腦選手也參加的對戰比賽模式。GALLERY 中可以閱覽各隊伍的詳細資料，在 TUTORIAL 中跟你詳述賽道的攻略要點，完全輔助新手至到老手。



SEGA TETRIS

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:PUZ　推出日期:11 月 23 日
售價:2800 日圓　容量:GD ROM　記憶:5 BLOCK
人數:1-4 人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD



透過網路通信對戰!最多可供四人同時對戰，安坐家中與全世界的玩家競技。世界上首創CHARATER CHAT機能，可在真實時間中操作角色，加上動作與其他角色對話。

不單止網路上，還有簡單的CPU戰和迷你遊戲，只售2800日圓!

POWER SMASH

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:SPT　推出日期:11 月 23 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:2 BLOCK
人數:1-4 人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



任何人也馬上上手的簡單操作，讓你體驗隨心想像的超級比賽。名氣職業網球選手的MOTION CAPTURE，仿如電視直播的細緻像真動作畫現遊戲中。遊戲最多可供4人組隊對戰，可以與全世界志同道合的玩家進行網路對戰。另外，DREAMCAST 版追加了獨有模式「WORLD CIRCUIT MODE」。

QUIZ 我的女神～與戰翼一起～

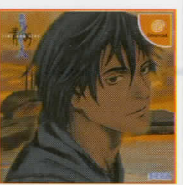
發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:AVG　推出日期:11 月 30 日
售價:限定版 8800 日圓，通常版 5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:11 BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:ARCADE STICK，VGA BOX



與女神們對話的感動!差不多與劇情版一樣的超豪華聲優陣會在全編中真情談吐。由POLYGON製作的動畫築成了整個故事。原作者藤島 康介先生創作的原創角色也會在遊戲中出場。全6000條題材豐富的問題，還預備關於每個角色的獨特章節。多重結局系統，每次遊戲也有新驚喜。

青之 6 號 歲月不待人－TIME AND TIDE－

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:AVG　推出日期:12 月 7 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM 記憶:未定　人數:1 人用
對應周邊:冇



找尋沉沒在海底的寶物，主角速水與愛機在不透光的海底穿梭水底的建築物。異變海底生物的阻撓，眾多的陷阱，海底探秘的獨特系統，這就是海洋冒險活劇。製作該動畫OVA的製作人員再集合，由村田 蓮爾新畫的幾個新角色也會出場。原監督前田 真宏將OVA轉到遊戲世界，令人興奮。故事講述OVA主角速水 鐵初次脫離青之6號至再回歸之間所發生的事情，原創的遊戲故事。

CHARGE`N BALST

發行商 / 製造商:SIMS　遊戲類型:SHT　推出日期:12 月 7 日
售價:4800 日圓　容量:GD ROM　記憶:5 BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:震動器，VGA BOX



華麗的表現，樓宇的爆破，大爆炸...緊張的故事讓你透不過氣來。豪華爽快的射擊遊戲。可以享受到單打，雙打和TIME ATTACK MODE各個模式的樂趣。高質素的POLYGON遊戲。

燃燒吧!JUSTICE 學園

發行商 / 製造商:CAPCOM　遊戲類型:FIG　推出日期:12 月 7 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:2 BLOCK
人數:1-4 人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



更熱血!更深入!新系統面世!!今次由三個人組成一隊!三位一體的究極攻擊與新系統二人反擊令戰鬥進入白熱化。於學園祭中，你可以創作你自己的角色，燃燒吧!熱血青春日記!能否育成強勁的角色在於你的技術。當然，也有大量可以與私立的伙伴們建立良好關係的事件。將「燃燒吧!熱血青春日記」育成的角色記錄到VISUAL MEMORY後可以於街機上使用你的角色。不過最強的舞台並不在街機中，你可以與全世界的強者通信對戰!使用你的角色在大會中取勝吧!

ELDORADO GATE 第二卷

發行商 / 製造商:CAPCOM　遊戲類型:RPG　推出日期:12 月 12 日
售價:2800 日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1 人用　對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



一個故事大約需2至3個小時完成，價格只2800日圓，即使敬RPG而遠之的玩家也可輕鬆完成的雜誌感覺遊戲第二作面世!

舞台移到「東之新大陸」，三個故事獨立，圍繞三位被命運作弄的主人翁。當然，第一集中出場的角色會再出場。讓你享受連續劇RPG的戲味。

於第二卷中，DOWNLOAD SERVICE終於開始。連到第一卷發售時建立的官方網頁可獲得一些裝備和道具的資料，也有一些只能在下載服務中下載的超珍貴數據。

GUILTY GEAR X

發行商 / 製造商:SAMMY　遊戲類型:FIG　推出日期:12 月 14 日
售價:初回限定版，通常版售 5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:10 BLOCK
人數:1-2 人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD



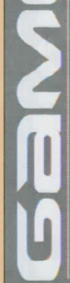
超過75000枚流暢動畫和超華麗的效果構成的畫像，截然不同的戰鬥風格和充滿迫力的多位角色，綜合了現代格鬥遊戲的精華系統，明快緊湊的格鬥遊戲。

J LEAGUE 創造球會特大號

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:SLG　推出日期:12 月 14 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



導入新元素「二軍制」，球會選手人數擴展到最多22人。採用選手，戰術方面等提昇了戰略遊戲性。遊戲新增了J2球隊水戶 HOLY HOOK，以及兩隊昇格的J1球隊，選手們的資料也更新了。遊戲還可供在網絡上交換球員。





SAMBA DE AMIGO Ver.2000

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:SLG　推出日期:12 月 14 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1-2 人用　對應周邊:DREAMCAST 沙槌，VGA BOX



增加了「BUSTLE MODE」和「LOVE LOVE MODE」兩個新模式。

BUSTLE MODE指提著沙槌般蠢蠢的跳舞。LOVE LOVE MODE則比前作強化，追加了協力元素，遊戲後的相體也更加充實。前作中備受好評的迷你遊戲，CHALLENGE MODE和OMAKE等也保留。遊戲有協力和單獨元素，單獨遊戲或集體遊玩也十分好玩。遊戲曲目增加到10首以上!還可以在網路下載歌曲。

DIGICO 之 MY BROWSER

發行商 / 製造商:IASO　遊戲類型:ETC　推出日期:12 月 14 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1-2 人用　對應周邊:DREAMCAST KEYBOARD，DREAMCAST MOUSE，VGA BOX



維持了DREAMCAST PASSPORT的操作性，革新了角色形像。收錄了各位角色的聲優新錄音，可享受更有趣的網路。當然，遊戲會保留「ch@b talk」和「任何時候也chat」等DREAMCAST機能。

可以受到各角色傾談的樂趣，因應INTERNET MAIL的使用情況而判斷，對應玩家趣味和嗜好的話題會不斷增加。

VPACHI UI @VPACHI ~CR 嗚呼!!花之應援團 3~

發行商 / 製造商:DAIKOKU　遊戲類型:TAB　推出日期:12 月 14 日
售價:4800 日圓　容量:GD ROM　記憶:10 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:VGA BOX



VPACHI第四彈，由三星發售的「~CR嗚呼!!花之應援團3~」。充滿強烈個性的角色大搗亂。

今次的情報PAGE轉為利用DREAMPASSPORT CUSTOM的WEBPAGE，玩家可以獲取最新的情報。

VPACHI V @VPACHI~CR MONSTER HOUSE~

發行商 / 製造商:DAIKOKU　遊戲類型:TAB　推出日期:12 月 21 日
售價:4800 日圓　容量:GD ROM　記憶:10 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:VGA BOX



「我想再次在MONSTER HOUSE取得景品」，有見及以上的期望，MONSTER HOUSE再次出場。今次的情報頁轉為利用DREAMPASSPORT CUSTOM的WEBPAGE，玩家可以獲取最新的情報。

SONIC SHUFFLE

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型: TAB　推出日期:12 月 21 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1-4 人用　對應周邊:VGA BOX



為保護不思議的夢與光世界，SONIC和同伴們與闇之存在「VOID」決戰。今次的SONIC是傳統劇情派遊戲，一個多人用PARTY BOARD GAME。

角色們利用卡片前進，目標到達終點。混合了卡GAME戰略性和BOARD GAME娛樂性的3D遊戲。角色會因應多變性的地圖而改變攻略路線。還有大量在對戰時出現的迷你遊戲和事件，另有很多戰鬥場面。集齊朋友便可展開激烈對戰。

探偵紳士 DASH!

發行商 / 製造商:Abel　遊戲類型:AVG　推出日期:12 月 21 日
售價:初回限定版、通常版 6800 日圓　容量:GD ROM　記憶:7 BLOCK
人數:1 人用　對應周邊:VGA BOX



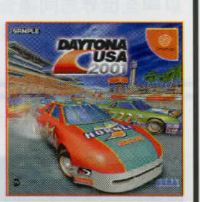
環繞主角「惡行 雙麻」身邊發生的種種奇怪事件。事件同時爆發，因應破案的時間會影響得到的報酬。不論是在事務所搜查，或在街上散步，時間同樣也會逝去。也會因此購買不到珍貴道具和得不到重要情報。

背負著不同謎團的女仕們不斷出現在主角「惡行」前，她們會帶你到感動的世界，不平凡的故事一定會令各位落淚。

遊戲監督由曾負責「EVE ~burst error~」的萬人迷管野HIROYUKI擔任，人設則由田島 直擔當，可謂是最強的偵探AVG。

DAYTONA USA 2001

發行商 / 製造商:SEGA　遊戲類型:RAC　推出日期:12 月 21 日
售價:5800 日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1-2 人用，網路時 1-4 人　對應周邊:賽車專用控制器，VGA BOX



1994年俘擄全世界的賽車遊戲，令人興奮莫明的街機版DAYTONA USA終於在DREAMCAST上復活。DREAMCAST保留街機版的原祖元素以外還新增了大量原創模式，集DAYTONA USA的大成。

網路上可以4人同時對戰，還可以下載NETWORD RANKING和GHOST CAR DATA。分割畫面2人對戰、CHAMPIONSHIP MODE、規則設定等追加模式也超充實。

Never 7 the end of infinity

發行商 / 製造商:KID　遊戲類型:AVG　推出日期:12 月 21 日
售價:6800 日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1 人用　對應周邊:震動器，VGA BOX



劇情豐富的冒險遊戲。DREAMCAST版上可以利用網路下載新一章故事。由名氣作家影崎夕那擔當遊戲人設。

幕末浪漫第二幕 月華之劍士 Final Edition

發行商 / 製造商:SNK　遊戲類型:FIG　推出日期:12 月 21 日
售價:未定　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1-2 人用　對應周邊:ARCADE STICK



新增充實的副模式。也可以玩到DREAMCAST版專用的花札遊戲。另外收錄了月華之劍士第一幕的DEMO影像，完全地享受該系列遊戲。遊戲只需按一個掣便可使出超奧義和潛在奧義，是新手也無問題。

BassBush Dream — ECOGEAR PowerWorm Championship —

發行商/製造商:VISCO　遊戲類型:SPT　推出日期:12月21日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:11 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:震動器，專用控制器，VGA BOX



真實與忠實地模擬釣魚，可以在6個實在的湖中享受釣魚的樂趣。可釣的魚有10種以上，釣魚工具總共有124種。網上將展開釣魚大會，成績排名每月公布，你可以與其他玩家一較高下。又可以對應VISUAL MEMORY，在迷你遊戲中儲分，換取特別魚具。

發賣一周年　東京巴士案內—美人BUS GUIDE添集—

發行商/製造商:45XLV　遊戲類型:RAC　推出日期:12月21日
售價:5800日圓　容量:GD ROM 2枚組　記憶:3 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:RACING CONTROLLER，震動器，VGA BOX

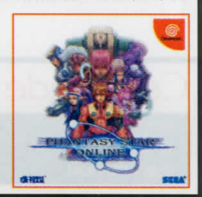


紀念發售一周年的SPECIAL PACKAGE特別版。盛行一時的街機版謝恩紀念。美人BUS GUIDE教你駕駛操作。示範駕駛指導你如何越過賽地上的難關。讓你在新宿、御台場、青梅等市區駕駛。

PHANTASY STAR ONLINE

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:RPG　推出日期:12月21日
售價:6800日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1人，網路時1-4人　對應周邊:震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX

DREAMCAST首隻全世界對應的RPG，可以運用網路在PSO世界上歷險。RPG前所未有地與不同的玩家們溝通，提醒大家新遊戲世代的來臨。



PSO最多可以供4人同時協力冒險，採用了REAL TIME戰鬥SYSTEM。由3D構成，充滿臨場感的世界，運用上DREAMCAST最大機能。

即使完成遊戲，與不同的玩家組成不同隊伍再次歷險會再發現一些新事物。此外玩家可在網路下載不斷追加的新QUEST!與其他玩家同時遊樂。

DREAM COLLECTION NFL 2K

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:SPT　推出日期:12月21日
售價:2800日圓　容量:GD ROM　記憶:191 BLOCK
人數:1-4人用　對應周邊:震動器，VGA BOX



超乎想像的真實感!!美麗的圖象，多姿多采的選擇對手動作，細密的設定，有如電視旁述的實況報導……無論那一方面也讓人體會到美式足球的魅力。

出場選手，球隊資料以真名製作。你喜歡的球隊也好，舉行大會也好，又或者加入你喜歡的自定角色，建立你的球隊。全美國大熱，改變運動遊戲歷史的新次元美式足球遊戲終於推出日版。

GUNSPIKE

發行商/製造商:CAPCOM　遊戲類型:ACT　推出日期:12月21日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1-2人用　對應周邊:未定



移植自10月時份推出的街機版。街霸的CAMMY和NASH、魔界村的主角阿瑟(ARTHUR)、WONDER 3中的SHIBA，以及洛克人ROCKMAN和原創角色SIMONE也會在遊戲出場。

彩京射擊遊戲的快感，以遠距離攻擊和埋身戰專用的近距離攻擊打敗敵人。傳統彩京遊戲風「攻擊、破壞和閃避」，三方面樣樣平衡精采。

SUPER FIGHTER II X for Matching Service

發行商/製造商:CAPCOM　遊戲類型:FIG　推出日期:12月22日
售價:4800日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1-2人用　對應周邊:ARCADE STICK，震動器，DREAMCAST KEYBOARD，VGA BOX



可以更改儲存SUPER COMBO GUAGE的方法，將通常的儲存方法更改為無限制、按時間提昇、甚至將GUAGE留到下一ROUND。

即使不用輸入複繁的指令也可使用豪鬼。另外還增加通信對戰模式。

百變小櫻 MAGIC CARD 知世的VIDEO大作戰

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:ETC　推出日期:12月28日
售價:5800日圓　容量:GD ROM　記憶:未定
人數:1人用　對應周邊:VGA BOX



NHK教育電視台播放，BS2的名氣動畫在DREAMCAST遊戲化。各個動畫名氣主角首次3D化。與知世一起，將大活躍的小櫻攝到錄影帶中吧。收錄了的錄影帶可以與朋友交換。另有VISUAL MEMORY迷你遊戲，遊戲對應上網功能。

櫻花大戰 • Cinema tron 花組 MAIL

發行商/製造商:SEGA　遊戲類型:ETC　發售日期:12月28日
售價:2800日圓　容量:GD ROM　記憶:4 BLOCK
人數:1人用　對應周邊:VGA BOX



櫻大戰的MAIL軟件，不單止是普通的MAIL，也可以選擇花組8個人中你最喜愛的角色，寄出印有她們圖案和記號的MAIL。

全部圖案總共有80個以上，記號超過50款，如果寄出一定數目的信，更會有……

DREAM COLLECTION — AERO DANCING F —

發行商/製造商:CRI　遊戲類型:SLG　推出日期:12月28日
售價:2800日圓　容量:GD ROM　記憶:8 BLOCK
人數:1-2人用　對應周邊:震動器，ASCII MISSION STICK，DREAMCAST對戰CABLE，VGA BOX，VGA BOX



AERO DANCING F以廉價版再次推出，以完成各個飛行訓練為目標，成為無敵的皇牌機師。出場體種超過20款，航空自衛隊機T-4、T-2、F-15、F-4、F-104J等；海外名氣機體F-14、F-16、F/A-18，也可操縱首度出場的T-3。

遊戲參以考真實飛行為藍本，參考航空自衛隊皇牌飛行教導隊，以航空力學為根本，摸擬一切機體性能，操作性和導彈動作。

美版遊戲寶鑑

※ 部份由日版移植美版遊戲詳見日版簡介，請參考後頁附錄。

Hydro Thunder

製造商：Midway Eurocom(Dreamcast)
發行商：Midway　遊戲類型：RAC　推出日期：1999年9月9日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-2人

賽車遊戲，三條賽道，三種車款。三款跑車能力相異，三條賽道各式其式，以三個現實城市為藍本，背景豐富，讓人驚喜。Dreamcast充份表現精細的遊戲製作，各種自然現像極其流暢。遊戲配樂古典，音效出色，一等一水準配樂。




Trlckstyle

製造商：Criterion Studios
發行商：Acclaim　遊戲類型：RAC　推出日期：1999年9月9日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-2人

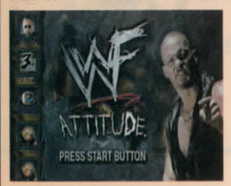
未來滑板遊戲。遊戲有多個選手可供選擇。每位滑板手有其獨特動作和他們專用的滑板。電腦的AI異常聰明，遊戲性十足，配樂也出色。另外遊戲畫面質素也優秀。可是操控性十分遲鈍，可能要玩上一陣子才能熟習遊戲，在雙打時候更是強差人意。



WWF Attitude

製造商：Acclaim
發行商：Acclaim　遊戲類型：ACT　推出日期：1999年11月10日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-4人

摔角遊戲。遊戲開場模仿WWF直播，感覺真實，遊戲性也不俗。可是畫面製作粗劣，完全看不出是DC遊戲。遊戲配樂運用每位摔角手的獨特主題曲，並以每位摔角手的聲音演出，十分逼真。不過遊戲實在差勁，操作性和畫面質素不足已是遊戲死症。





NBA Showtime:NBA on NBC

製造商：Midway
發行商：Midway　遊戲類型：SPT　推出日期：1999年11月17日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-4人

美國NBA藍球遊戲，噱頭十足，遊戲優秀。遊戲製作出色，動作流暢，甚至有重播效果，娛樂性豐富。配樂感覺似足球場實況，逼力震撼。可是遊戲的電腦人工智能蠢得可憐，單人遊戲可免則免，不過多人遊戲則精采絕倫，是個招呼朋友的好遊戲。




Slave Zero

製造商：Accolate(Infogrames)
發行商：Accolate(Infogrames)　遊戲類型：ACT　推出日期：1999年11月17日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-4人

多人用對戰立體遊戲。操作性奇差，將出色的遊戲畫面打進谷底，縱使畫像漂亮也不足以讓人忍受遊戲，遊戲竟然也沒有配樂，只有音效，實在離譜。綜合而論，遊戲除畫面漂亮以外無甚長處，操作性和音樂也差，除瘋狂立體遊戲迷之外可不要試。

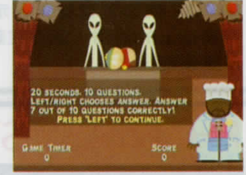


South Park:Chef`s Luv Shack

製造商：Acclaim
發行商：Acclaim　遊戲類型：ETC　推出日期：1999年11月20日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-4人

美國經典動畫「衰仔樂園」的改編遊戲，遊戲有多多迷你遊戲，娛樂性十足。遊戲製作跟足原版製作，2D製作，角色，世界造型神似，另外遊戲的配音也出色多人玩的玩候比起單人玩一定來得好玩，喜歡「衰仔樂園」的玩家不容錯過。





Centipede

製造商：Attari
發行商：Hasbre　遊戲類型：SHT　推出日期：1999年11月23日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-2人

雙人用鳥瞰式射擊遊戲，3D製作。遊戲製作手工差劲，3D製作粗糙，遊戲性也不足，配樂唯一出色。娛樂性低，遊戲極沉悶，雙打與單打一樣，同樣是齊齊悶。操作性問題多多，費盡腦筋也想不到為何要花錢去買這樣一個遊戲。




Soul Fighter

製造商：Toka
發行商：Mindscape　遊戲類型：ACT　推出日期：1999年11月23日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　數：1人

單人用立體動作遊戲。遊戲娛樂性不俗，畫面質責有一定程度，一個有水準的遊戲。不過遊戲開場片十分馬虎，只是一場長達5分鐘的對話。另外鏡頭有一定問題，遊戲經常因為鏡頭問題造成混亂。此外配樂也失色，大部份時間只有音效，遊戲好壞參半。

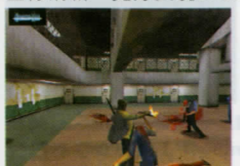



Shadow Man

製造商：Acclaim
發行商：Acclaim　遊戲類型：AVG　推出日期：1999年12月1日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人



經典題材Shadow Man的DC版遊戲，效果不俗。遊戲畫面質素極高，動作流暢，畫像清新，充分表現Dreamcast機能。配樂也好，完全表現出Shadow Man的感覺。可是遊戲在操作性一點上美中不足，操作十分困難，需要一定時間駕御遊戲，另外讀碟也需要一定時間。

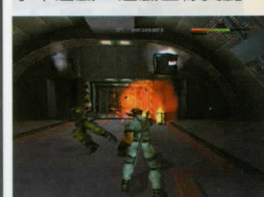


Fighting Force II

製造商：Core Design
發行商：Eidos　遊戲類型：ACT　推出日期：1999年12月22日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-4人



3D動作遊戲，遊戲除配樂以外是個高水準遊戲。遊戲畫像美麗，動作豐富，流暢華麗，多人用模式更是精采，叫人愛不釋手。遊戲製作優秀，但鏡頭角度某些時候會出現問題，畫面閃爍不定，一命就此嗚呼，令人生氣。雖然如此，但遊戲娛樂性依然豐富。



NFL Quarterback Club 2000

製造商：Iguana Entertainment
發行商：Acclaim　遊戲類型：SPT　推出日期：1999年12月1日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-4人

美式足球遊戲，香港玩家可能不太合口味。遊戲性一般，畫面有質素，水準屬中上之作。遊戲沒有太多地方可以令人留下深刻印像，唯一的就只有那些超乎想像的恐怖AI，建議不要單打，遺憾地多人用模式效果也強差人意，不過喜歡美式足球遊戲的朋友也未嘗不可一試。





Wetrixt

製造商：Zad Two
發行商：Acclaim　遊戲類型：PUZ　推出日期：2000年1月5日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-2人

另類砌圖遊戲，綜論遊戲娛樂性不錯。遊戲讀碟時間極短，感覺爽快。人物角色簡單可愛，背景和各種自然效果清晰美麗，沒有什麼地方可以批評。遊戲聲效平平凡凡，貴在悠和，也不錯。但最初玩家可能先要學習遊戲玩法，另外四打模式有拖慢情況，可能比單打略為沉悶。



Worms Armageddon

製造商：Team17
發行商：Hasbro　遊戲類型：PUZ　推出日期：1999年12月10日
容量：GD ROM　對應周邊：



卡通砌磚遊戲。遊戲性高，2D畫面簡單而有趣生鬼，CG美麗，遊戲製作出色，娛樂性豐富。可是遊戲配樂差劲，令遊戲缺乏動感，玩上手時略嫌沉悶。另外遊戲讀碟時間較久。單打時遊戲可能是一隻沉悶的遊戲，不過多人玩的時候你會發現掘到遊戲的真正樂趣。



Legacy of Kain:Soul Reaver

製造商：Crystal Dynamics
發行商：Eidos　遊戲類型：AVG　推出日期：2000年1月27日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1人

出色的3D立體動作遊戲。畫像，聲效，配樂，任何方面都比其他同類型遊戲優秀。遊戲採用每秒60Frmaes製作，畫面超高質素。遊戲性十足，不過難度極高。每關佈滿解迷成份，陷阱機關充斥每個舞台，怕死的話絕對完成不了遊戲，自認是動作遊戲高手的你一定喜歡這個遊戲。



Test Drive 6

製造商：Accolade(Infogrames)
發行商：Accolade(Infogrames)　遊戲類型：RAC　推出日期：1999年12月15日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器，專用控制器　人數：1-4人



賽車遊戲，遊戲可以「差」一個字綜論。遊戲開場片十分行貨，一開始經已予人一個壞印像。不過實際遊戲也是如此，遊戲的畫像十分粗糙差劲，實在不像一個Dreamcast遊戲。遊戲性差不在話下，配樂又單調，實在教人很難投入遊戲世界之中。



Wild Metal

製造商：DMA Design
發行商：RockStar Games　遊戲類型：ACT　推出日期：2000年2月1日
容量：GD ROM　對應周邊：Dreamcast Modem　人數：1-4人



坦克遊戲，玩家需要駕駛坦克與戰場上其他強勁兵器火拼，噓頭十足，表現卻強差人意。遊戲畫面質素低劣，令遊戲分數大打折扣。不過遊戲的聲效極其出色，各種炮擊聲效讓玩家尤如置身戰場。操作性也不錯，遊戲關數又多，十分抵玩。多人對戰模式是遊戲精要所在，保證你和一班朋友愛不釋手。



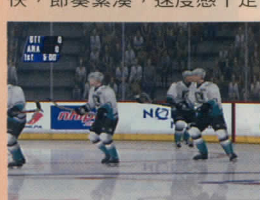




NHL 2K

製造商：Blakc Box
發行商：Sega of America　遊戲類型：SPT　推出日期：2000 年 2 月 9 日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-4 人

美式冰上曲棍球遊戲。遊戲簡單而爽快，節奏緊湊，速度感十足，是運動遊戲另一個好選擇。遊戲在畫像和操控方面都很出色，聲效又像似比賽感覺，遊戲實在優秀。可是遊戲沒有練習模式，初學者可能要費一些時間在慘敗中揣摸操控方法，是為遊戲唯一敗筆。

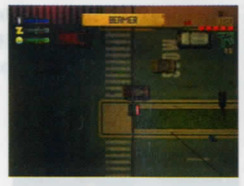



Grand Theft Auto 2

製造商：DMA Design
發行商：Take 2 Interactive　遊戲類型：ACT　推出日期：2000 年 5 月 3 日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1 人

以跑車為提材的動作遊戲，玩家會操縱跑車在城市橫衝直撞。遊戲娛樂性一般，單調的玩法令遊戲缺乏耐玩性，開始時倒有趣，但玩不到一陣便會放棄。加上遊戲畫面質責實在馬虎，以如此的畫面在 Dreamcast 上推出實在有點說不過去，遊戲在清閒時無妨一試。

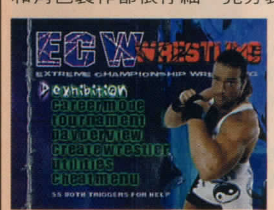




ECW: Hardcore Revolution

製造商：Acclaim
發行商：Acclaim　遊戲類型：FIG　推出日期：2000 年 2 月 29 日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-2 人

美國摔角遊戲。遊戲製作出色，舞台構造和角色製作都很仔細，充分表現 WWF 的實況，玩家投入感也相應大增。雖然遊戲滿足了玩家視覺享受，另一邊卻忽略音樂在遊戲的重要性，遊戲沒有什麼配樂，氣氛死沉沉的，過一陣子就覺得沒趣。




Rainbow Six

製造商：Red Storm
發行商：Majesco　遊戲類型：ACT　推出日期：2000 年 5 月 9 日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1 人

移植自電腦的遊戲，玩法講求合作性，但呆板的電腦卻往往會連累玩家，玩家大部份時間都是靠自己奮勇上陣殺敵，遊戲由團體合作變成個人動作遊戲，一味靠衝，與原作遊戲背道而馳，大為失色。再者，遊戲操作十分複雜，讀者不要因為出色的電腦版而對 DC 版有所期望。




Star Wars Episode 1 Racer

製造商：LucasArts
發行商：LucasArts　遊戲類型：RAC　推出日期：2000 年 4 月 4 日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-2 人

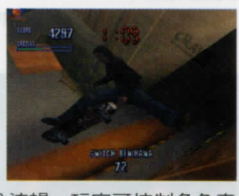
以經典科幻電影「星球大戰」為世界觀的賽車遊戲，看頭十足，星戰迷一定不能錯過。遊戲製作也優秀，配樂也極星戰感覺，完全表現星戰的莊觀世界。不過平心論，遊戲的畫面實在有待改進，略為失色。改造車輛和雙打模式也有趣，但整隻遊戲耐玩度不足。




Tony Hawk`s Pro Skater

製造商：Never Soft
發行商：Crave Entertainment　遊戲類型：SPT　推出日期：2000 年 5 月 24 日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-2 人

花式滑版比賽遊戲，製作優秀。場地忠實表演現實比賽場地，背景和事物細心製作，人物花式動作尤如真人表演，令人讚嘆。遊戲娛樂性極之豐富，花式多多，十分流暢，玩家可控制角色表演任何你想像到的滑板花式，同時滿足到看的觀眾和玩的玩家，遊戲實在出色。

4 Wheel Thunder

製造商：Kalisto
發行商：Midway　遊戲類型：RAC　推出日期：2000 年 5 月 3 日
容量：GD ROM　對應周邊：專用控制器，Dreamcast Modem　人數：1-2 人用

越野賽車遊戲。遊戲娛樂性豐富，既廣闊又高自由度的舞台讓你隨意縱橫賽道任何地方，全速在跑道上奔馳，撞開障礙物為快。遊戲無論在操控、畫像和聲效方面都出色，水準超乎想像。賽道和車款也多，耐玩性十足，十分有趣。此外除單打以外與朋友一起比賽也是一絕。




Silver

製造商：Spiral House
發行商：Infogrames　遊戲類型：AVG　推出日期：2000 年 6 月 28 日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1 人

AVG遊戲，電腦版完全移植，美版稀有的優質遊戲。玩家會在世界各地探險，玩法有如 RPG。遊戲自由度高，畫面質素美麗，背景莊嚴，角色造型古典，凝造一個魅力四射的世界。冒險成份是遊戲最吸引的元素，加上完善的系統，忠實表現電腦原作遊戲的精要。




Wacky Races

製造商：Infogrames
發行商：Infogrames　遊戲類型：ACT　推出日期：2000年6月29日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器，專用控制器　人數：1-4人

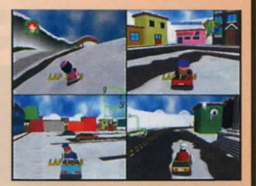


多人用賽車遊戲。遊戲製作以卡通為主，跑車、車手和賽道色彩繽紛，尤如一個童話世界，單看畫面無人不會被畫面所吸引。遊戲的操控性也好，音樂也動聽，各方面製作均見用心。唯一問題是鏡頭角度，畫面大部份時候只注重表現世界觀而忽略方便玩家駕駛的鏡頭，跟電腦比賽時候十分不利。

South Park Ralley

製造商：Acclaim
發行商：Acclaim　遊戲類型：RAC　推出日期：2000年7月1日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-4人





由美國經典動畫「衰仔樂園」改編而成的賽車遊戲，喜歡該動畫的朋友一定喜歡。遊戲並未充份運用DC機能，不過遊戲依然吸引。遊戲完全忠於原著，由原班製作人馬替遊戲配樂，為角色配音，遊戲成功在DC上製造出「衰仔樂園」的世界觀。

Toy Story 2

製造商：Disney Interactive
發行商：Activison　遊戲類型：ACT　推出日期：2000年6月29日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人





由和路迪士尼經典卡通「Toy Story 2」改編而成的立體動作遊戲，遊戲一等一製作，完全忠於原著。玩家會跟據原作故事劇情進行遊戲，中途某些地方會有由原作電影剪輯而成的電影片段，極奇精采。所有角色由參與電影製作的原班人馬配音，非常親切。遊戲娛樂性不俗。

Fur Fighters

製造商：Bizarre Creations
發行商：Acclaim　遊戲類型：ACT　推出日期：2000年7月14日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-4人



立體動作遊戲，可供四人對戰，十分有趣。遊戲以卡通風格製作，以形形式式的動物們為主角，非常生鬼，每個動作都能表現遊戲的諧趣感覺。每種動物使用不同武器，與其他敵人進行死鬥，玩法簡單，操控容易，配樂又輕鬆，單打好玩，多人對戰時更添樂趣。

Spirit of Speed 1937

製造商：Broadsword Interactive
發行商：Acclaim　遊戲類型：RAC　推出日期：2000年6月29日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人





單打賽車遊戲。遊戲差勁，讀碟時間極長，遊戲任何方面也不討好。操控性差，畫面粗製濫造，十分沉悶。加上遊戲賽道變化十分單調又只能單打，實在沒有幾個地方值得欣賞，沉悶的遊戲音效增幅遊戲的沉悶度，遊戲實在差勁。

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour

製造商：Crystal Dynamics
發行商：Eidos　遊戲類型：RAC　推出日期：2000年7月20日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-4人



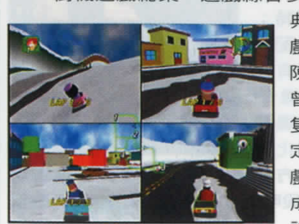


「和路迪士尼」賽車遊戲，大陣容製作，所有迪士尼經典角色總動員出擊，參加比賽競勝。數得出的經典角色都會在遊戲中出現，你可使用他們與其他角色出賽。遊戲製作極度出色，多邊形十分札實，賽道千變萬化，舞台背景漂亮如畫，觀感十足。遊戲風格也配合得宜，角色與其動作可愛有趣，是美版遊戲稀有的佳作。

Midway`s Greatest Arcade Hits Volume 1

製造商：Midway
發行商：Midway　遊戲類型：ETC　推出日期：2000年6月29日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人





街機遊戲總集。遊戲綜合多個以前一時經典的街機遊戲，雖然遊戲陳舊，但總算曾經威風，每隻遊戲倒有一定遊戲性，再次重玩也挺有趣。加上遊戲由多個經典街機遊戲組合而成，要完成每個遊戲相信也要花好一段時間，應該相當耐玩，是不錯的消閒選擇。

MagForce Racing

製造商：VCC Entertainment
發行商：Crave Entertainment　遊戲類型：RAC　推出日期：2000年7月20日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-4人





太空賽車遊戲，遊戲能供四人同時對戰。製作不過不失，有一定娛樂性，算是一個消閒選擇。論製作，遊戲畫面達中上水準，車款，賽道和背景等多邊形製作踏實自然，獨特的配樂和音效昇華遊戲的娛樂性和緊張程度，遊戲性不錯。不過嫌遊戲賽制過多，太過繁複。



WORLD SERIES BASEBALL 2K1

製造商：Sega of Japan
發行商：Sega of America　遊戲類型：SPT　推出日期：2000年7月22日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人

單人用棒球遊戲。遊戲只能單打，對戰電腦，極其單調，娛樂性明顯不足。遊戲亦不見耐玩，雖然球隊為數不少，不過遊戲系統單調，起初可能略為有趣，幾場比賽後你會發覺不過大同少異，變化有限，乏缺新意。總括而言，遊戲模式太過傳統了。





WWF Royal Runble

製造商：THQ
發行商：THQ/Sega/Yukes　遊戲類型：ACT　推出日期：2000年8月15日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人

WWF 摔角遊戲。遊戲開場片與爆機畫面極其精采，熱血迫人，不過撇除這點以外沒有優點可言。遊戲畫像尚算美麗，不過遊戲製作馬虎，角色簡介不足，不熟悉 WWF 的玩家難以投入遊戲。另外畫面及角色動作經常跳格，叫人洩氣。遊戲只是個噱頭遊戲，WWF 狂熱迷可以一試。





Railroad Tycoon 2

製造商：PopTop
發行商：Gathering of Develops　遊戲類型：SLG　推出日期：2000年8月1日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人

模擬鐵路遊戲，SIM 形式玩法，玩家要建立一個完善的鐵路系統，妥善經營。遊戲玩法千變萬化，可興建建築物種類繁多，火車車款十分古典，很有味道，經已玩厭 Sim City 等模擬遊戲的玩家可以嘗試這個新類型玩法的模擬遊戲。不過遊戲畫面單調，用色灰沉，是為美中不足。



NFL Quarterback Club 2001

製造商：Iguana Entertainment
發行商：Acclaim　遊戲類型：SPT　推出日期：2000年8月23日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人

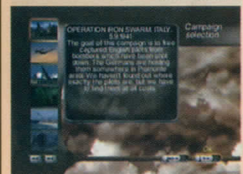
美式足球遊戲，單人用。遊戲球隊為數眾多，美式足球迷必買之作。遊戲畫像美麗，多邊形製作仔細，即使一個畫面有超過20人以上亦沒有緩像，遊戲節奏明快，配樂得宜，製作出色。可惜遊戲耐玩性不足，每個模式只有幾場賽事，加上電腦 AI 太高，驟失樂趣。



Hidden & Dangerous

製造商：Talon Soft
發行商：Take 2　遊戲類型：ACT　推出日期：2000年8月1日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人

單人用立體動作遊戲。遊戲玩法多多，任務創新，類似電腦名作遊戲「Rainbow6」，論遊戲性、模式、配樂和玩法也不俗。雖然各方面製作都出色，不過單打製作將遊戲打進谷底，遊戲頓時幾得單調沉悶，講求合作性的遊戲系統盪然無存，變成勇字當頭的動作遊戲，大失所望。



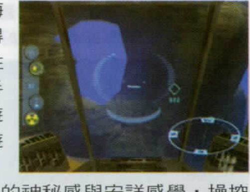


Deep Fighter The Tsunami Offensive

製造商：Citerion Studios
發行商：Ubi Soft　遊戲類型：SHT　推出日期：2000年8月23日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人

立體射擊遊戲，單人用。玩家會縱橫海底探險，擊退兇猛的海獸們。遊戲難度得宜，故事性強，玩家上手後自會發現遊戲的樂趣。遊戲畫像漂亮，造出海底應有的神秘感與安詳感覺，操控也好，玩家可以第一身視點舒舒服服欣賞深海奇景與珍奇的猛獸。





Jeremy McGrath Supercross 2000

製造商：Acclaim
發行商：Acclaim　遊戲類型：ACT　推出日期：2000年8月9日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1人

單人用越野電單車遊戲，遊戲低水準製作，可謂不堪入目。畫像只維持 N64 和 PS 等主機水準，稱不上是 DC 遊戲。另外，遊戲毫無配樂可言，音效也形同虛設，凝造不出越野電單車賽事的野性氣氛，娛樂性不足，十分單調沉悶。





San Francisco Rush 2049

製造商：Midway
發行商：Midway　遊戲類型：RAC　推出日期：2000年9月6日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人

流線型賽車遊戲。街機版移植，有一定保證。遊戲製作出色，車款多，造款獨特；畫像製作精細，每個部份都順暢自然，配樂和音效，所有元素完全街機感覺。賽道上隱藏路極多，變化多端；但另一方面隱藏路十分隱敝，很難發現，要好一段時間才能完整攻破遊戲，耐玩性倒算高。







NFL Blitz 2001

製造商：Midway
發行商：Midway　遊戲類型：SPT　推出日期：2000年9月13日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-4人

美式足球遊戲，NFL Biltz2000的續集。遊戲承繼上一集大成，球隊多之餘畫面也精細，遊戲性不俗。不過比起NFL 2K1則顯遜色，資料未夠完善。但綜論遊戲娛樂性豐富，加上遊戲可供四人同時對戰，操控又簡單，是個與眾同樂的遊戲。





Buzz Lightyear of Star Command

發行商：Activision
製造商：Disney Interactive　遊戲類型：ACT　推出日期：10月4日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：無

採用Toy Story(反斗奇兵)的人物加上新故事，就是《Buzz Lightyear of Star Command》，雖然沒有Tim Allen的存在，但冒險旅程完全沒有因此而停步，14個難關依然等待著各位闖過，想知道在巨大世界之內，渺小的你到底能發揮到那個地步，就要進去嘗試一下了。

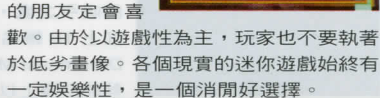


Caesar`s Palace 2000

製造商：RuneCraft
發行商：Interplay　遊戲類型：TAB　推出日期：2000年9月19日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1人

賭博遊戲，算是TAB類。遊戲玩法簡單，以多個賭博遊戲為題材，玩家可以玩到不同類型的賭博遊戲。遊戲以紙牌遊戲為主，喜歡撲克的朋友定會喜歡。由於以遊戲性為主，玩家也不要執著於低劣畫像。各個現實的迷你遊戲始終有一定娛樂性，是一個消閒好選擇。







Star Wars Episode One - Jedi Power Battles

發行商：LucasArts
製造商：LucasArts　遊戲類型：ACT　推出日期：10月11日
容量：GD ROM　人數：2人用　對應周邊：無

星球大戰系列的遊戲在各個平台之上已有十分多作品，但現再加入一位新成員——《Star Wars Episode One - Jedi Power Battles》，一隻真正動作形式的星戰遊戲將會出現在各位面前，到底各位有否足夠定力去抵抗黑暗勢力的引誘呢？在這裡正好有個測試的機會。



ESPN International Track & Field

製造商：Konami
發行商：Konami　遊戲類型：SPT　推出日期：2000年9月27日
容量：GD ROM　對應周邊：震動器　人數：1-4人

十項全能奧運遊戲，遊戲類似Sydney2000和Virtua Athlete。遊戲分成多個運動項目，每個遊戲玩法獨特，要完成遊戲相信需要好一段時間，耐玩性十足。遊戲性好之餘，畫像製作亦十分精細，每個動作淋漓盡致，四人對戰更加有趣。







Frogger 2: Swampy's Revenge

發行商：Majesco
製造商：Atari　遊戲類型：ACT　推出日期：10月13日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：無

一隻小小的青蛙到底可以做到甚麼？在《Frogger 2: Swampy's Revenge》之內各位就可以找到答案，因為大家將會變成青蛙面對30重的難關，這時答案就操控有你手中，除了身手敏捷外還要有清醒的頭腦，而且可以多人對戰，高低上下在這裡面顯而易見。不過儘管你多努力，青蛙最終仍是不會變成皇子。



Hoyle Casino

製造商：Sierra
發行商：Sierra　遊戲類型：TAB　推出日期：2000年9月30日
容量：GD ROM　對應周邊：無　人數：1-4人

公式的賭博遊戲，主要以撲克為主，內有多個賭場內見慣的遊戲。每個遊戲都是大家耳熟能詳，百玩不厭的項目，每個遊戲有它獨有的娛樂性。論遊戲性以外，遊戲畫面製作也見出色，灰諧風的音樂襯托出賭場的氣氛，對喜歡撲克的玩家是個消閒好選擇。





MTV Sports Skateboarding

發行商：THQ
製造商：THQ　遊戲類型：SPT　推出日期：10月18日
容量：GD ROM　人數：2人用　對應周邊：無

在《Tony Hawk》滑板遊戲得到優良成績之後，THQ亦不甘後人地進出同類型的遊戲——《MTV Sports Skateboarding》，失去先機的它除了得到正式授權去製作遊戲人物外，在圖像和音效方面落足功夫，企圖奪回一定的市場地位，而得出的結果就要靠各位消費者了。









Test Drive V-Rally

發行商：Infogrames
製造商：Eden Studios　遊戲類型：RAC　推出日期：10月18日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：震動器，Racing Controller

《Test Drive V-Rally》以大量的授權車輛作為招徠，即使不是賽車遊戲迷，但熱愛車輛的人仕仍要立即擁有，此外即使完成遊戲內所有地圖或覺得沒有難度的話，地圖編輯器能幫助大家完成向難度挑戰的想法，另外還可以4人同時對戰，和真人作賽又另有一番享受啊！




Spec Ops：Omega Squad

發行商：Ripcord Games
製造商：Zombie　遊戲類型：ACT　推出日期：10月26日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：無

想成為特種部隊的成員而又未夠資格？以前大家可能只有玩《Rainbow Six》，不過《Spec Ops：Omega Squad》出現後給玩家多一個選擇，在一個接一個不能出錯的任務，考驗你的速度、反應和智慧，不要期望得到別人的幫助，盡力顯示出自己的力量吧！




Urban Chaos

發行商：Eidos
製造商：Mucky Foot　遊戲類型：ACT　推出日期：10月19日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：無

在混亂的世界之內，各位認為自己可以扮演一個怎樣的角色呢？如果選擇成為英雄的話，大可進入《Urban Chaos》之內預先練習一下，在巨大的地圖入執行各種各樣的任務，路線、方法並無任何限制，只要盡力發揮你的英雄本色。




4x4 Evolution

發行商：Gathering of Developers　製造商：Terminal Reality
遊戲類型：RAC　推出日期：11月1日　售價：日圓
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：Dreamcast Moderm

駕駛著馬力十足的四驅車在充滿泥濘的路上飛馳，雖然沒有F-1的速度，卻有攀山越嶺的本事，這就是從PC移植至Dreamcast上《4x4 Evolution》的吸引之處，再加上16輛名貴汽車提供選擇，以及對應Dreamcast Modem作多人對戰，趕快在酷熱的沙漠上以速度和技術分個高低吧！



Quake3 Arena

發行商：Sega
製造商：Id Software　遊戲類型：STG　推出日期：10月20日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：震動器，Dreamcast Modem，Dreamcast Keyboard，Dreamcast Mouse

在電腦上捲起第一身射擊熱潮的《Quake3 Arena》，現在正式降臨在Dreamcast之上，各位可以忘記電腦的最低要求，在任何情況下都能夠享受到緊張刺激又流暢的遊戲，而且支援多人對戰，簡直是完全移植電腦版，不過吸引力還是不減當年！




Army Men: Sarge's Heros

發行商：Midway
製造商：3DO　遊戲類型：STG　推出日期：11月1日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：Dreamcast Moderm

喜愛玩具士兵的人有福了，《Army Men: Sarge's Heros》就是專為這班人而設的遊戲，那些士兵雖然仍是全身青綠色，但不再是塑膠玩具而是由玩家操縱、活生生的士兵，在玩具世界之內利用脆弱的生命，對抗坦克、戰機、炮台等重型武器，繼續少年時未完的英雄夢。




Demolition Racer：No Exit

發行商：Infogrames
製造商：Pitbull Syndicate　遊戲類型：RAC　推出日期：10月25日
容量：GD ROM　人數：2人用　對應周邊：無

儘管《Demolition Racer: No Exit》是隻賽車遊戲，但塵土飛揚、破壞和流血等畫面全都會在內出現，節奏明快是其最大特色，配合刺激的雙人模式使遊戲更為吸引，不過在攻擊和速度比試之間，各位又會如何取捨和得到平衡呢？




KISS Psycho Circus:The Nightmare Child

發行商：GoD Games
製造商：Third Law　遊戲類型：STG　推出日期：11月1日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：無

改編自同名的漫畫，當年曾為人帶來連夜惡夢，現在把邪惡的舞台移師至Dreamcast之上，在黑暗的遊戲畫面中滲透出恐怖和血腥的氣氛，多不勝數的關卡等待挑戰，可惜不支援mouse及網上對戰，這是唯一美中不足。另外《Kiss》這遊戲完全和kiss毫無關係呢。




NBA 2K1

發行商：Sega of America
製造商：Visual Concepts　遊戲類型：SPT　推出日期：11月1日
容量：GD ROM　人數：8人用　對應周邊：Dreamcast Moderm



每個喜歡籃球的人都不會對NBA陌生，可惜並不是每人都可以親身接觸到這個高層次的賽事，不過隨著《NBA 2K1》的出現，各位不但能夠觀看賽事，還可以管理球隊和親身下場比賽，扭轉頹勢向NBA總冠軍邁進，創造一個屬於自己的籃球神話。



Red Dog

發行商：Crave
製造商：Argonaut　遊戲類型：STG　推出日期：11月1日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：無

由華麗的武器和裝甲、設計獨特的模型和效果、震撼的音效以及急速的遊戲節奏所組成的就是《Red Dog》。在外星人的和平協議下調查船突然被擊落，大戰一觸即發的時候，身為Red Dog戰車指揮官的你，職責就是要保護人類和向敵人反攻，當然還要避免被人擊落。





Maximum Pool

發行商：Sierra Sports
製造商：Sierra Sports　遊戲類型：SPT　推出日期：11月7日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：Dreamcast Moderm

如果不懂得打桌球的朋友現在是個起步的好機會，《Maximum Pool》將會把它簡單化後呈現在大家面前，親切的遊戲介面、清晰的資料、流暢的畫面以及隨時可以開啟的指導模式，都把桌球變成一項有趣的運動、即使足不出戶都能享受到的娛樂。





Tony Hawk's Pro Skater 2

發行商：Activision
製造商：Neversoft　遊戲類型：SPT　推出日期：11月8日
容量：GD ROM　人數：2人用　對應周邊：無

繼上集收到良好的佳績，《Tony Hawk's Pro Skater 2》將再接再勵，為大家提供更多職業選手、更豐富的場地、更流暢的動作和更精彩的花式，在指定時間之內盡力取得高分數和找尋秘密地方。遊戲的刺激性保証令你心臟停頓，還嫌外表未夠出眾的話，扮演蜘蛛俠又如何呢？



Test Drive Le Mans

發行商：Infogrames
製造商：Infogrames　遊戲類型：RAC　推出日期：11月10日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：Racing Controller

雖然遊戲內沒有真實的車手，但卻有世界各地的場地和車隊，Nissan、Toyota、BMW等知名的車隊都會出現，雄渾的引擎聲配合細緻的汽車模型，加上高級的人工智能，把真實的賽車完全移植到Dreamcast之上，在《Test Drive Le Mans》之內就能感受到真正的速度感。



102 Dalmatians:Puppies to the Rescue

發行商：Eidos Interactive
製造商：Crystal Dynamics　遊戲類型：ACT　推出日期：11月14日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：無

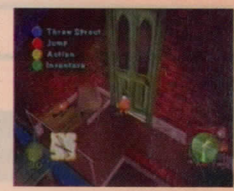
遊戲改編自同名的卡通和電影《102斑點狗》，可愛的小狗將會四處歷險和結交新朋友，在冒險歷程之中會有大量mini-games出現，作為阻礙各位前進的難關。雖然遊戲並無重大突破，但以有趣的動畫和益智故事作招徠，可以吸引到大批較低年齡的玩家，同時亦給予一個機會以狗的位置看人類的世界。



Chicken Run

發行商：Eidos Interactive
製造商：Blitz Games　遊戲類型：ACT　推出日期：11月15日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：無

曾經在電影榜雄霸一市的動畫《Chicken Run》(港譯咪走雞)，現已移植到Dreamcast之上，當中以Metal Gear Solid的遊戲模式作為賣點，再加上大量的任務和mini-game，便構成一套由自己演出的互動遊戲，各位趕快避過農夫和狗隻的追縱，乘坐自製飛機遠走高飛吧！



ESPN NBA 2Night

發行商：Konami
製造商：Konami　遊戲類型：SPT　推出日期：11月15日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：Dreamcast Moderm

眾所周知ESPN一向是轉播運動節目的電台，現在更被利用為NBA籃球遊戲的招徠，以電視轉播的鏡頭進行遊戲，加上真正的評述員配音，更能把玩家帶進電視之內，親身體驗NBA的現場氣氛，所有歡呼、讚美和掌聲都只會集中在你的身上。



Ms. Pacman Maze Madness

發行商：Namco
製造商：Mass Media　遊戲類型：ACT　推出日期：11月15日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：震動器

《Ms. Pacman Maze Madness》把傳統的puzzle遊戲加入3D效果重現在各位面前，配合80年代的音樂以及新的多人模式，經典遊戲以全新面貌示人，不過簡單和益智的內容依然無變，懷舊得來又有新鮮感，各位趕快邀請朋友在Dreamcast上一較高下吧！



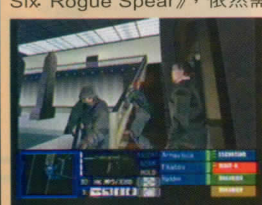




Rainbow Six：Rogue Spear

發行商：Majesco
製造商：Red Storm　遊戲類型：ACT　推出日期：11月21日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：Dreamcast Keyboard，Mouse

從電腦來到Dreamcast上的《Rainbow Six Rogue Spear》，依然需要周詳的計劃、小心行動，配合鍵盤和滑鼠的操控，可以稱得上為完全移植，在極具挑戰性的單人模式之內，大家將扮演特種部隊成員以身犯險，單憑自己的力量各位又能發揮到那個地步呢？





Star Wars Demolition

發行商：LucasArts
製造商：Luxoflux　遊戲類型：ACT　推出日期：11月21日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：震動器

星球大戰的戲迷不再需要一早到戲院外輪候才能一睹它的風采，只要購買一隻《Star Wars Demolition》，就能把所有星戰人物帶回家中，在廣闊的宇宙之內駕駛各種各樣戰車戰鬥，絕對給人似曾相識的感覺。另外還可以4人同時對戰，使遊戲更緊張刺激。





Dave Mirra Freestyle BMX

發行商：Acclaim
製造商：Z-AXIS　遊戲類型：SPT　推出日期：11月22日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：震動器

BMX從很久之前已成為單車的代表，再加上Dave Mirra、Kenan Harkin、Shaun Butler這些知名的選手，就成為了《Dave Mirra Freestyle BMX》，大家可以在公園、空置泳池等地方隨意玩花式，還有大量隱藏角色、關卡、單車和衣服等待各位開發，趕快進來測試自己的身手吧！





Starlancer

發行商：Crave Entertainment
製造商：Warthog　遊戲類型：ACT　推出日期：11月23日
容量：GD ROM　人數：6人用　對應周邊：Dreamcast Modem，震動器

《Starlancer》有一連串精彩片段剪輯而成的故事，加入特別的視覺效果，使各位深深體會到無窮無盡的宇宙內，人類生命的渺小和短暫。層出不窮的新武器配合仿真的操控，既有模擬飛行享受又有緊張的射擊，單人和多人模式之內還有很多難關等待大家破！





Tomb Raider Chronicles

發行商：Eidos
製造商：Core Design　遊戲類型：ACT　推出日期：11月23日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：震動器

《Tomb Raider》來到這一集，依然沿用美麗動人的羅拉作為主角，不過這位主人翁在最後一次歷險後突然失蹤，一眾好友聚首一堂回憶她一生中不為人知的冒險旅程，到底羅拉身在何方呢？她的過去又有怎樣的旅程呢？種種迷題正等著各位解決。



Xtreme Sports

發行商：Infogrames
製造商：Innerloop　遊戲類型：SPT　推出日期：11月29日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：Dreamcast Modem

近年運動發展迅速，就連帶有危險性的亦有一班支持者，而這類運動被稱為Xtreme Sport，不過大家是否畏高或是怕痛，只要擁有這隻遊戲就可以玩到最刺激的運動，還可以在互聯網上下載新場地，保証令你樂此不疲，不過記緊要意心臟的情況啊！



Sno-Cross Championship Racing

發行商：Crave Entertainment
製造商：UDS　遊戲類型：RAC　推出日期：11月29日
容量：GD ROM　人數：2人用　對應周邊：震動器

在石屎或沙漠上的賽車遊戲多不勝數，但在雪地上作賽卻較為少見，而且賽車變成機動雪車，被長年積雪和冰封的賽道正等待著大家，在《Sno-Cross Championship Racing》內陌生的賽道、特別的賽車和快速的對手都阻擋著前路，各位趕快超越它吧！



Looney Tunes：Space Race

發行商：Infogrames
製造商：Infogrames　遊戲類型：RAC　推出日期：11月29日
容量：GD ROM　人數：4人用　對應周邊：震動器

可愛的賓尼兔和一班好朋友再次回歸，不過並不是到處搗蛋，而是在廣闊的宇宙內，一場又一場的賽車，當然抵死攪笑的原素仍然保留。在《Looney Tunes: Space Race》內有駕駛技術未必能夠取勝，因為除了速度外，阻礙對手前進也是重要的因素。



Max Steel

發行商：Mattel Interactive
製造商：Treyarch　遊戲類型：ACT　推出日期：12月4日
容量：GD ROM　人數：1人用　對應周邊：無

Max Steel終於逃離電視銀幕跳進Dreamcast之上，為了從有高科技的恐怖組織DREAD手上拯救被綁架的養父，不得不隻身犯險，在行動途中更發現DREAD吞併世界的驚天大陰謀。玩家要付起拯救養父、破壞陰謀和挽救世界三個重大使命，並不容許些微差錯。





Arabian Nights: Prince of Persia 3D

發行商: Mattel Interactive		
製造商: Avalanche	遊戲類型: ACT	推出日期: 12月5日
容量: GD ROM	人數: 1人用	對應周邊: 無

電腦版經典遊戲波斯王子經過立體化後，終於現身在Dreamcast之上，智勇雙全的王子被困在城堡之內，正要設法脫身並找機會反擊，可惜佈滿陷阱的道路正等待著，而他的命運和未來正掌握在各位手中，到底能否暢利脫險呢？不要向惡勢力低頭啊！




Championship Surfer

發行商: Mattel Interactive		
製造商: Krome	遊戲類型: SPT	推出日期: 12月5日
容量: GD ROM	人數: 2人用	對應周邊: 震動器

各位不用再等颱風襲港時冒險前去海灘滑水，只要擁有這隻《Championship Surfer》就能安坐家中和其他職業選手對賽，他們每個都有不同的技術和性格，再配合體形和技能而選滑板，各位可以自創一套高難度花式向挑戰世界冠軍之路邁進。



Q*Bert

發行商: Atari		
製造商: Majesco	遊戲類型: ETC	推出日期: 12月5日
容量: GD ROM	人數: 2人用	對應周邊: VGA Box，震動器

源自83年街機遊戲的《Q*Bert》，在17年後的2000年終於再次完全地在Dreamcast上復活，雖然操作非常簡易，但內容卻頗有難度，嚴厲地考驗玩家的智力和思考速度，而且遊戲以3D設計，的確難以想像是隻20年前的作品。




POD: Speed Zone

發行商: Ubi Soft		
製造商: Ubi Soft	遊戲類型: RAC	推出日期: 12月6日
容量: GD ROM	人數: 2人用	對應周邊: Dreamcast Modem，震動器

《POD: Speed Zone》為大家帶來一套科幻未來式的賽車遊戲，汽車的設計更是抽象，以超高科技引領至極速境界，另外還可以向敵人攻擊，當對手的能源耗盡之時就無法繼續比賽，不過這道理亦在自己身上有效，所以除了駕駛外還要躲避敵人的襲擊。




Speed Devils Online

發行商: Ubi Soft		
製造商: Ubi Soft	遊戲類型: RAC	推出日期: 12月15日
容量: GD ROM	人數: 1人用	對應周邊: Dreamcast Modem，震動器

以《Speed Devil》為基本再加入上網功能，就成為這隻《Speed Devil Online》，透過Dreamcast Modem上網能做到2-5人對戰，在不斷比賽之中賺取金錢，把汽車升級來挑戰更強的車手，所以不再是單純的比賽。而該遊戲網內更有聊天的地方，激烈競賽之後可與對手交流心得。



Bang! Gunship Elite

發行商: Red Storm		
製造商: Rayland	遊戲類型: STG	推出日期: 12月19日
容量: GD ROM	人數: 1人用	對應周邊: 無

三大種族為了開發廣闊宇宙而結盟，可惜找尋到Kha作為資源時卻引來外星種族的侵犯，企圖獨佔這些威力強的的能源，身為聯盟戰機機司的你，當然需要保衛國家而作出努力，19層難關正等待勇者挑戰，趕快來盡一分力吧！



Evil Dead: Hail to the King

發行商: THQ		
製造商: THQ	遊戲類型: AVG	推出日期: 12月19日
容量: GD ROM	人數: 1人用	對應周邊: 無

神秘書藉「The Book of Dead」發揮魔力，引來百鬼來襲，先後殺了一名學者、一對員工，而慘劇仍然發生，今次主角的妻子被鬼所擄走，而自己的性命亦危在旦夕，各位有信心平安地救回妻子和找尋書藉的失頁，再次封印兇殘的魔鬼嗎？



The Next Tetris On-Line Edition

發行商: Crave		
製造商: Blue Planet Software	遊戲類型: PUZ	推出日期: 12月19日
容量: GD ROM	人數: 2人用	對應周邊: Dreamcast Modem

不需要花巧、不需要華麗，正好用來形容這隻《The Next Tetris On-Line Edition》，傳統的puzzle遊戲加入現代的上網功能，一新一舊的配合正能滿足玩家的需要，人工智能已經不是你的對手？網上有大量高手等待挑戰，快些連線考驗一下自己的實力吧！

Heroes of Might and Magic III

發行商: Ubi Soft		
製造商: 3DO	遊戲類型: SLG	推出日期: 12月26日
容量: GD ROM	人數: 1人用	對應周邊: 無

殘忍的惡魔因為手持神器，所以得以統治大陸，然而四位英勇戰士出現，尋找預言中的天使之劍，對抗力量強大的怪物，而主宰這場奇妙旅程的人正是你，艱險的道路等待著，各位必須傾盡全力戰鬥，顯示出正義的力量！







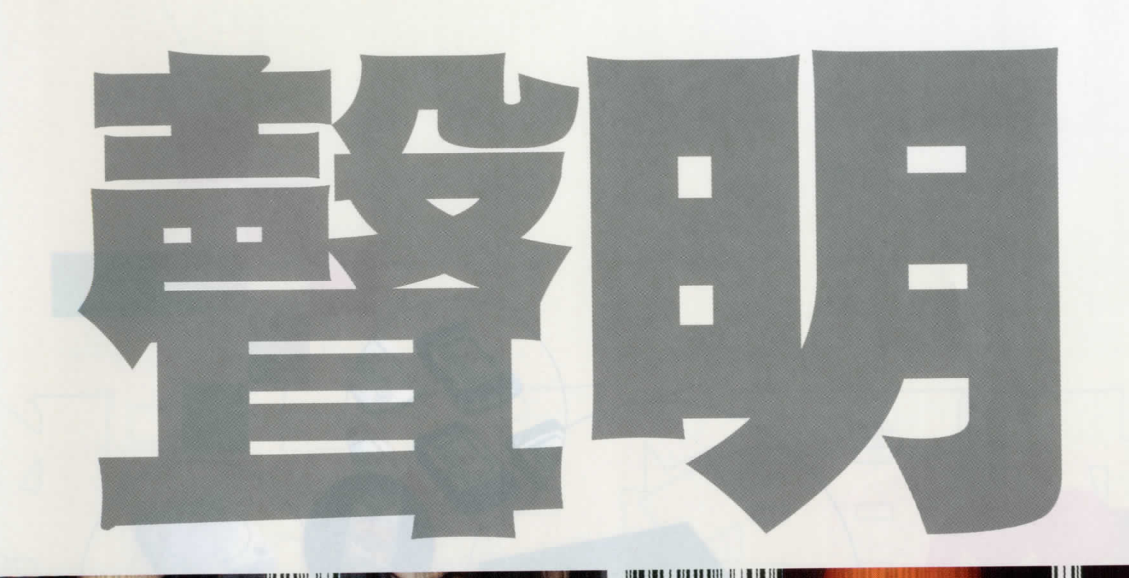
日 版 移 植 遊 戲

※以下遊戲皆由日版移植。兩個版本的遊戲名稱可能有異，不過遊戲內容戲大致相同，為免重複日版簡介，有關遊戲簡介詳見於日版遊戲寶鑑。請參考下表對照日美版本遊戲名稱。

美版名稱	**日版名**	**美版推出日期** (年/月/日)
Aero Wings	Aero Dancing	1999/09/09
Airforce Delta	Airforce Delta	1999/09/09
Blue Stinger	Blue Stinger	1999/09/09
CART Flag to Flag	Super Speed Racing	1999/09/09
Expendable	生体兵器 Expendable	1999/09/09
Monaco Grand Prix	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	1999/09/09
NFL 2K	NFL 2K	1999/09/09
PenPen Trilcelon	PenPen Trilcelon	1999/09/09
Power Stone	Power Stone	1999/09/09
Ready 2 Rumble Boxing	Ready 2 Rumble Boxing	1999/09/09
Sonic Adventure	Sonic Adventure International	1999/09/09
Soul Calibur	Soul Calibur	1999/09/09
TNN Motorsports Hardcore Heat	Buggy Heat	1999/09/09
The House of the Dead 2	The House of the Dead 2	1999/09/09
Tokyo Xtreme Racer	首都高 Battle	1999/09/09
Marvel vs. Capcom	Marvel vs. Capcom	1999/10/06
Sega Bass Fishing	Get Bass	1999/10/06
Virtua Fighter 3tb	Virtua Fighter 3tb	1999/10/20
King of Fighters Dream Match 1999	King of Fighters1999	1999/10/22
Speed Devils	Speed Devil	1999/10/30
Dynamite Cop	Dynamite 刑事 2	1999/11/03
Toy Commander	Toy Ranger	1999/11/04
NBA 2K	NBA 2K	1999/11/10
Rippin Riders	Cool Boraders Burn	1999/11/10
Suzuki Alstare Extreme Racing	Red Line Racer	1999/11/10
Psychic Force 2012	Physic Force(超能力格鬥)2012	1999/11/13
Armada	アルマダ	1999/11/24
Sega Rally 2	Sega Rally 2	1999/11/24
Incoming	Incoming	1999/12/01
Evolution	神機世界 Evolution	1999/12/16
Re-Volt	Re-Volt	1999/12/18
Seventh Cross	Seven Cross	1999/12/21
Vigilante 8: 2nd Offense	Vigilante8	1999/12/21
Fighting Force II	Metal Fist2	1999/12/22
Elemental Gimmick Gear	Elemental Gimmick Gear	1999/12/28
Tee Off	來打高爾夫球吧!!	2000/01/12
Zombie Revenge	Zombie Revenge	2000/01/26
Legacy of Kain:Soul Reaver	Soul Reaver	2000/01/27
Crazy Taxi	Crazy Taxi	2000/02/02
Carrier	Carrier	2000/02/29
Chu Chu Rocket	Chu Chu Rocket!	2000/03/08
Virtua Striker 2 Ver. 2000.1	Virtua Striker 2	2000/03/15
Dead or Alive 2	Dead or Alive	2000/03/15
Sword of Berserk	烙印戰士 Berserk	2000/03/16
Rayman 2	Rayman	2000/03/22
Roadstar	Roadstar	2000/03/22
Tomb Raider The Last Relevation	Tomb Raider The Last Relevation	2000/03/25
Resident Evil: Code Veronica	Bio Hazard the Code：Veronica	2000/03/29
Time Stalkers	Climax Landers	2000/03/29
Plasma Sword	Star Gladiator 2	2000/04/13
Maken X	魔劍 X	2000/04/26
F1 World Championship	F1 World GrandPrix	2000/04/26
Gundam: Side Story 0079	Gundam 外伝 殖民星墜落之地	2000/04/29
JoJo's Bizarre Adventure	JoJo 奇妙之冒險	
Street Fighter Alpha 3	Street Fighter Zero 3	2000/05/09
Striker Pro 2000	Super Europe Soccer	2000/05/10
Espion Agents	Espion Agents	2000/05/31
Virtual On: Oratorio Tangram	電腦戰機 VIRTUAL-ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S.Ver.5.4	2000/06/01
Bust A Move 4	Puzzle Bubble 4	2000/06/01
Gauntlet Legends	Gauntlet Legends	2000/06/07
Space Channel 5	Space Chunnel 5	2000/06/07
Nightmare Creatures 2	Nightmare Creatures 2	2000/06/10
Super Magnetic Neo	SuperMagnetic Neo	2000/06/14
Tech Romancer	超鋼戰記 Kikaio	2000/06/16
Street Fighter III Double Impact	ストリートファイターIIIダブルインパクト	2000/06/22
Mr. Driller	Mr.Driller	2000/06/23
Marvel vs Capcom2	Marvel Vs. Capcom 2	2000/06/29
Evolution 2: Far off Promise	神機世界 Evolution 2	2000/06/29
Virtua Tennis	Power Smash	2000/07/12
Giga Wing	Giga Wing	2000/07/20
Seaman	Seaman	2000/08/09
Aerowings 2: Air Strike	Aero Dancing F	2000/08/09
Ecco the Dolphin:Defender of the Future	Ecco the Dolphin	2000/08/16
D2	D2	2000/08/23
PowerStone 2	Power Stone 2	2000/08/24
SegaGT	SegaGT	2000/08/30
Sydney 2000	Sydney2000	2000/08/30
Ultimate Fighting Championship	Ultimate Fighting Championship	2000/08/30
NFL 2K1	NFL 2K1	2000/09/06
Virtua Athlete 2000	Virtua Athlete 2K	2000/09/13
Ferrari F355 Challenge	Ferrari F355Challenge	2000/09/18
The Ring	Ring	2000/09/27
Tokyo Extreme Racer 2	首都高 Battle 2	2000/09/27
Street Fighter III 3rd Strike	Street Fighter III 3rd Strike	2000/10/05
Sega Marine Fishing	Sega Marine Fishing	2000/10/18
Samba De Amigo	Samba De Amigo	2000/10/18
Spawn	Spwan	2000/10/19
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	2000/10/25
Silent Scope	Silent Scope	2000/10/25
Super Runabout	Super Runabout	2000/10/25
Jet Grind Radio	Jet Set Radio	2000/11/01
ShenMue Chapter I	莎木一章－橫須賀	2000/11/08
CAPCOM VS SNK	CAPCOM VS SNK	2000/11/09
Skies of Arcadia	Eternal Arcadia	2000/11/15
Sonic Shuffle	Sonic Shuffle	2000/11/15
Cannon Spike	Gunspike	2000/11/16
Dino Crisis	Dio Crisis	2000/11/16
Gun Bird2	Gun Bird 2	2000/11/16
Resident Evil 3	Bio Hazard 3	2000/11/16
Grandia 2	Grandia 2	2000/12/06
The Grinch	Grinch	2000/12/06
Resident Evil 2	Bio Hazard 2	2000/12/14
Iron Aces	Imperial 之鷹	2000/12/20
Dream Coaster	Jet Coaster Dream	2000/12/20
CHARGE'N BLAST	Charge`N Blas	2000/12/
King of Fighters 99	King of Fighters 99	2000/12/



GAMEPLAYERS GROUP
DIGITAL ENTERTAINMENT CARNIVAL 2001
數碼遊戲
嘉年華2001
GAMEPLAYERS GROUP
$1新機
1月28日「大年初五」要去沙田新城市廣場
玩遊戲，得大獎，$1奪新機
數碼遊戲嘉年華2001
朝12晚6，沙田新城市廣場，不見不散
日期：2001年1月28日（星期日）
「大年初五」
時間：12:00～6:00 P.M.
地點：沙田新城市廣場
（羅馬圓型劇技場）
•『$1新機 隨時屬您』計劃～暗標明投．即場奪新機
•第二屆『Cyber美少女選舉』
•《Para Para Paradise》台上台下載歌載舞
•《beatmania》與美少女一較高下
•『Gameplayers狀元』問答比賽
•任玩新Game大晒冷
•精裝《中華天下》遊戲卡2000套免費派發
•福袋禮物人人有份
•抽獎每小時舉行
主持：Donald（叱吒903）
YOYO（Gameplayers）
嘉賓：陳豪（妙手仁心 II）
朱永棠
主辦：
gameplayers.com.hk
大會形象顧問：
鳴謝：
新天地
訊達電子
BANDAI 總代理 瑞華行
天網 SKYNET
i-KIDS
互動遊戲誌
（排名不分先後）







CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED 已授權

Cineaste International Limited 遊戲誌有限公司，
在香港獨家製作下列遊戲之中文攻略本：

「鬼武者」

任何人士，未得CAPCOM 之准許，而在香港出版或發行上列遊戲之中文攻略本，即屬違法。在報導有關遊戲內容時，亦必需遵守由CAPCOM 發表之進度指引。如有任何違規者，我倆公司定會循 任何適當途徑追究。多謝合作！

不得以任何形式複製、翻印、傳播以及出版（包括文字、圖片），一經發現，本公司將會採取法律行動追究。

CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED
Cineaste International Limited 遊戲誌有限公司
2001 年1 月10 日

GAMEPLAYERS EXTRA

VOL.003







造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB*

創造球會超級聯賽 *DC PREMIERE LEAGUE*

雖然第一回聯賽將於下期展開，不過現在仍未參賽的玩者不用灰心，因為由現在起至2月23日會收集第二輪參賽者，如果有意參加的玩者可在報名時間內先來參加，詳情可參考下方的報名日期及時間和報名方法。

聯賽形式：

因為首次參賽人數未如理想，固此超級聯賽會率先舉行，而次回加入參賽者會進行淘汰賽，首四名便可以取代超級聯賽成績最差的四隊，而超級聯賽成績最差的四隊連同未能在淘汰賽升上超級聯賽的球隊，則可以保持在甲組比賽，而其後便會採取升降制度，詳情敬請留意本聯賽及後的報導。

聯賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指等）
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格

報名日期及時間：

報名時間由現在起至2月23日的星期一至六（公眾假期除外），下午12時30分至2時及3時30分至7時正。

報名方法：

參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼（連英文字在內）、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下記錄，報名採取先到先得制，首六十四名可以參加首屆聯賽，之後的參加者可以選擇預先留下記錄作參加外圍淘汰賽或是等待下次報名機會。

獎品：

每個球季的超級聯賽冠軍能獲得總值一千港元的現金禮券，而亞、季軍亦能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

今期首選

魔法戰士リウイ

TEXT:綿羊大王

©原作：水野 良
作畫：橫田 守
監督：湖山 禎崇
編劇：千葉 克彥
人設：岩倉 和憲
製作：J.C. STAFF
魔法戰士リウイ製作委員會



最強魔法組合

如果要數近幾年的叱斥一時的傳統魔法動畫，相信都不會少了「羅德島戰記」與「魔術師奧帆」的份兒，根據這個基準，「魔法戰士」可謂集齊最強魔法動畫製作班底。

首先，遊戲故事由「羅德島戰記」原作者「水野 良」創作，劇情性已不用置疑。加上由「橫田 守」擔任動畫作畫，兼且由「魔術士」的主要製作人員監督作畫，又有如一「井上 喜久子」「川上 とも子」及「高山 みなみ」等一流聲優質為角色配音，魔法戰士質素無容置疑。

遺憾地，動畫仍然在製作階段，亦未決定動畫的推出層面及介面，想知道最新有關情報及動畫資料請繼續留意漫動作。

原作小說版大受好評

根本而論，魔法戰士リウイ也算不上是第一手最新作，皆因動畫版只不過由原作小說改編而成，而原作小說早於日本雜誌Dragon Magazine連載，亦已推出六期單行本小說，口碑載道。之後開始漫畫連載，漫畫單行本至今推出到第二冊，好評不斷，可見魔法戰士リウイ的魅力。



利威リウイ(聲優：小西 克幸)

魔法師，自稱魔法戰士。自幼喪失雙親，由養父栽培，於魔法學園學藝。利威實為層龍英雄王的私生子，但他仍然蒙然不知。雖然利威本職魔術師，但他個人比較喜歡劍術，故事中他都以鋼鐵般的肌肉與力量解決事件。

美莉露ミレル(聲優：川上 とも子)

盜賊，少時被雙親遺棄，成為盜賊獨力生活。與美莉莎相遇後決意加入冒險行列，展開旅程。為人外向，性格樂天開朗，但十分囉唆煩人……個人十分重視與隊伍的友誼，旅途中漸漸依賴利威……



美莉莎メリッサ(聲優：井上 喜久子)

神官，信奉戰神。由於神的旨意無奈待奉「利威」，不知不覺間將心目中的理想英雄與「利威」重疊……



珍妮ジーニ(聲優：高山 みなみ)

一流戰士，手執大刀，沉默寡言。出身蠻族，曾經被男人欺騙，故起初不大願意讓「利威」加入，及後漸漸對「利威」改觀，甚至……



愛娜アイラ(聲優：未定)

小說版女角。魔法師，小時候與利威一起在魔法協會修業。出身豪門，個人亦具營商潛質，一眼能鑑定物品詳細，幫助利威不少。



寧絲雅セレシア(聲優：未定)

動畫版未有公布的小說版女角。森林妖精，對「利威」的獨特舉動行徑抱有興趣，及後加入利威行列幫助隊伍。不過實為須工作之方便……為人與外表相對，可謂深思熟慮。

另一個「羅德島伝說」

「羅德島戰記」原作者「水野 良」2001年又一鉅獻，另一個「羅德島伝說」即將開始。新作「魔法戰士」依然以伝統勇者傳說為中軸，環繞「劍與魔法」的中世大陸，編寫一個英雄救世傳說。

莫名其妙，突如其來的勇者指令!!

在神劍王國「奧帆」境內，才剛畢業的見習魔術師，自稱魔法戰士「利威」在酒吧內遇上三位正在與見習騎士吵架的女冒險家「美莉露」、「美莉莎」與「珍妮」。「利威」仗義相助，誰不知卻被近衛兵誤會為動盪份子，被抓個正著。幸好「利威」翠日就被釋放，但更離奇的事還等待著他。「雖然冒昧，不過遵從神的旨意，你就是我們要待奉的勇者。」

還以為是耳鳴，「利威」望望正面，「美莉露」、「美莉莎」與「珍妮」似乎不是鬧著玩，「利威」就胡裏胡塗成為勇者，與三位怪怪的女神官浩浩蕩蕩上路，縱橫大陸各個城鎮，四出解決大陸上的光怪陸離的現像。

在勇者旅途上，「利威」與「美莉露」、「美莉莎」及「珍妮」又會遇上新同伴「愛娜」和妖精「寧絲雅」。而置身於女性冒險團的「利威」很多時候都左右做人難，經常遇上一些尷尬惹笑的時情。

特別通告：

一年一度的Comics World漫畫節將在1月28日於旺角麥花臣球場舉行，正午12時開幕，下午5時結束，身為動或漫畫迷的你可不要錯過。

精選動畫時間表

(1月24日至2月6日)

星期一至五

無線電視翡翠台

09:15 迪士尼奇幻世界－班點狗歷險記 及 安妮記趣※只限1月24日
09:15 至Net小人類(重播)(連四驅兄弟Champion)☆☆※1月24日及25日暫停，26日改延至10:15分播放
10:00 多啦A夢(重播)※農歷假期暫停
10:15 Boom Boom彈珠人☆※農歷假期暫停
15:10 超人帝拿(重播)☆※農歷假期暫停
15:40 櫻桃小丸子(重播)☆☆※農歷假期暫停
16:20 至Net小人類(連四驅兄弟Champion)農歷初一廷至17:10、初二延至14:05分、初三提早在10:15播放※2月1日起轉播新卡通片集
17:05 超級小黑咪(奉星期一、三、五)☆☆/福星大咀鳥(奉星期二、四)☆※1月24日改延至17:40分播放
01:15 吹波糖危機2040(逢星期四)☆☆※1月26日暫停

亞洲電視

16:00 小露寶 ☆
16:30 奪寶世家II
17:25 爆烈戰士

周末

無線無視翡翠台

09:30 丁滿與彭彭歷險記(重播)1月27日暫停
09:55 安妮記趣1月27日暫停
10:20 小魔女DOREMI☆1月27日暫停
10:50 YO!我係馬騮精(重播)1月27日暫停
11:20 百變小櫻MAGIC咭(重播)☆1月27日暫停
11:55 少女革命☆☆1月27日暫停
16:00 機甲小寶(賽馬日及1月27日暫停)☆
16:30 夢幻戰隊(賽馬日1月27日暫停)
17:30 反斗小王子(重播)(賽馬日改延至17:50分播放)☆
18:00 忍者亂太郎(重播)
02:30 熱門小馬(重播)(賽馬日及1月28日暫停播放)☆

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士(重播)
10:25 超級蜘蛛俠(SPIDER ULTIMATE)
17:30 BB與我
22:30 頭文字D☆☆

週日

無線無視翡翠台

06:00 新蜘蛛俠
09:30 勇者警察☆☆1月28日暫停
09:55 機動戰士0083☆☆1月28日暫停
10:25 數碼戰隊※1月28日暫停
14:00 城市獵人
15:00 新編伊索寓言※1月28日暫停
15:30 中華一番(重播)※賽馬日及1月28日暫停)
16:00 機甲小寶(重播)☆※賽馬日及1月28日暫停)
16:30 夢幻戰隊(重播)※賽馬日及1月28日暫停)
17:30 反斗小王子(重播)☆※賽馬日改延至17:50分)
17:50 時空小偵探

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士(重播)
10:00 相聚一刻☆
17:30 BB與我
23:50 遊戲王☆☆
00:20 金田一少年事件簿☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準



AIR TRIX

繼《Tony Hawk's Skateboarding》成功於歐美一帶掀起一股花式滑板熱潮之後，滑板遊戲又再次成為近年業界的熱門題材，至於身為體感式滑板遊戲的先驅SEGA，自然也不可以示弱，乘勢推出一款專攻歐美市場的滑板遊戲《AIR TRIX》，實行將這股滑板熱潮推至最新峰。

SEGA（Hitmaker）/ SPT / 1P
推出日期：2月14日
基板：NAOMI ＋ GD-ROM SYSTEM



非一般續篇咁簡單！



這款由產量僅次於WOW ENTERTAINMENT（前稱SOFT第一研究開發部）的Hitmaker製作的《AIR TRIX》，其實就是九七年推出的滑板遊戲《TOP SKATER SEGA SKATEBORDING》的續篇，不過內容方面，由於大勢所趨，所以今次會以斜台花式表演為主，時間競賽則屬其次，感覺可謂截然不同。至於今次《AIR TRIX》除了一大堆續篇的必備元素之外，為了可以更加接近實物，控制器之一的滑板也會經過重新設計，可以造出360℃式的轉動，令到自由度和臨場感大增。



以像真和細微表現吸引賽車迷的模擬駕駛遊戲《F355 Challenge》，遊戲完成度之高，就連原廠Ferrari方面也讚不絕口，而且遊戲裏面每一部名車的原動和轉向表現，也得到行內行外一致的好評，難怪遊戲可以成為首個得到Ferrari認可的作品，贏盡口碑，推出續篇《F355 Challenge 2 International Course Edition》自然是理所當然。

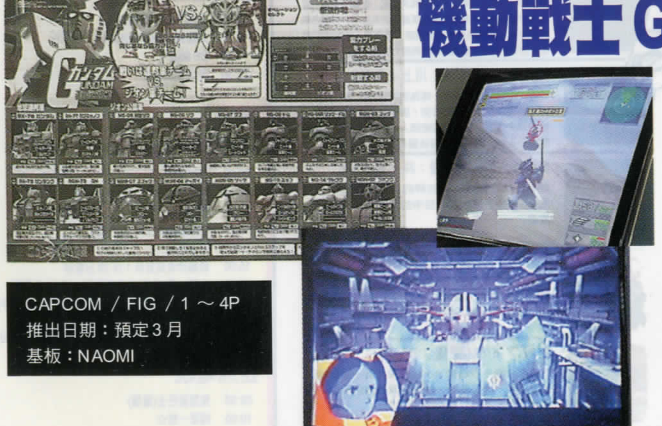
向最高完成度進發！

雖然今次《F355 Challenge 2 International Course Edition》削除了鈴鹿SHORT一條短程路線，不過卻保留了ATLANTA、NURBURGRING、LAGUNA-SECA（AMERICA CALIFORNIA）、SEPANG和FIORANO（ITALIA）五條F1、WGP500和INDY等世界選手專用有名的路線，加上可以自由選擇MANUAL、SEMI-AUTOMATIC和AUTOMATIC三種操作方法，完全能夠突出每位駕駛者的個性。除此之外，AUTOMATIC更配備可以增加行車和轉彎時穩定性的STABILITY CONTROL，控制轉速的TRACTION CONTROL、防止減速時出現意外的ANTILOCK BRAKE SYSTEM和進入彎角時自動減速的INTELLIGENT BRAKE SYSTEM(IBS)，令到初學者也同樣可以享受駕駛Ferrari的樂趣。



SEGA（AM2 CRI）/ RAC / 1P
推出日期：1月30日
基板：NAOMI ×3

機動戰士GUNDAM 連邦vs. 自護 Zion



CAPCOM / FIG / 1～4P
推出日期：預定3月
基板：NAOMI

CAPCOM籌備經年的對戰動作遊戲《機動戰士GUNDAM 連邦vs.自護Zion》終於在日前正式向外界公布，至於內容方面，顧名思義，自然以地球連邦和自護公國兩軍交戰的一年戰爭為主線，參加者可以自由選擇其中一個陣營與敵軍的MOBILE SUIT部隊進行戰鬥，其中可以選擇與同軍的參加者合作，或者與敵軍的參加者對戰，最多可以四人（二對二）同時進行。雖然系統的確與近日公開的《CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE》十分之相似，不過由於遊戲放棄採用TWIN STICK方式的操作，所以效果其實更接近同廠的另一款同類型作品《SPAWN In The Demons Hand》，由控桿再加上射擊、格鬥、跳躍和搜索（轉移）目標四個製，造出各種不同的動作。而登場機體方面，除了有大家熟悉的連邦機動戰士RX-78高達、RX-77雷射大砲、RX-75太空坦克、RGM-79吉姆之外，還有自護的MS-05舊渣古、MS-06渣古II、MS-07老虎、MS-09大魔、MS-14綠勇士、MS-15強人、MSM-03愛爾蘭魔蟹、MSM-07魔蟹和MSN-02自護號等十六架機體，所以喜歡一年戰爭的朋友絕對不能錯過。



BLOODY ROAR 3角色技表續報

殘酷雙殺：迷惘的複製人紳龍Sheng Long；冷傲女蝠后Jenny



獸化：Tiger(白虎)
Beast Drive 1：暗勁
Beast Drive 2：猛虎硬爬山

投技

技名	指令
砲身發勁	P+K
封跪膝	↓P+K
地倒	在對手背後時P+K
倒身金剛捶	獸人時P+K

必殺技

技名	指令
絕招蛇形拳	↓↘→P
二起分腳	↓↘→K
勁絕牙	↓↘→B
擒拿單攔手	↓↙←P
無影腳	↓↙←K



技名	指令
◆金剛搗碓	↓↙←B
A.金剛連扣日月把	↓↙←BBBB↓B
B.金剛雙扣無影腳	↓↙←BBBB↓↙←K
C.金剛蛇輪式(天)	↓↙←B(↑)BBBBBB
D.金剛蛇輪式(地)	↓↙←B(↓)BBBBBB
E.金剛蛇輪式(陽)	↓↙←B(→)BBBBBB
F.金剛蛇輪式(陰)	↓↙←B(→)BBBBBB

連系技

技名	指令
太極環雲擊	PPP↑B
鷂子裁肩	伏下中BB

◆六合蛇輪式起手式，任何攻擊開始亦可，一個椒環後接六合蛇輪式開始技。

Ⓟ ⟷ ⇩Ⓚ ⟷ ⇨Ⓟ
⇨Ⓚ ⟷ ⇩Ⓟ ⟷ Ⓚ

虎爪旋腳	B↓B	
天邊連華山	↙BB	
爪肘環雲擊	BP↑B	
環雲十字破	BBB	
伏虎十字爪	BB↓B	
十字羅漢	BB→B	
◆六合蛇輪式開始技，後接六合蛇輪		
連爪蛇尖	BP	後接任何六合蛇輪式絕技
連蛇太極肘	PPP	後接任何六合蛇輪式絕技
斜方分腳	K	後接六合蛇輪式絕技2或5
伏虎斬	↓B	後接任何六合蛇輪式絕技2或5
進步捎捶	→P	後接六合蛇輪式絕技4或6
下勢蛇突	PP	後接六合蛇輪式絕技3或6
騰空雙攔手	↑P	後接任何六合蛇輪式絕技
◆六合蛇輪式，後接六合蛇輪式最終技		
1.太極氣功掌	P	
2.寸腿	↓K	
3.掙捶	→P	
4.蹬腳	K	
5.下勢桃手	↓P	
6.蛇手分腳	→K	
◆特殊連系技，後接六合蛇輪式最終技		
蛇尖轉身掃腿	PK↓K	
◆六合蛇輪式最終技		
旋子	←K	
打虎	←P	
背告	→P	
鋼線無影腳	→→K	
絕招連環飛腿	↓↓K	
下勢雙打	↓↓P	
鴻輪雲	BB	
六合伏虎	B↓B	
六合衝天砲	B→B	
六合穿弓腿	↓↓B	
六合羅漢鞭	→→B	
猛虎硬爬山	↓↓↓B	



獸化：Bat
Beast Drive 1：Sky High Tension Pest
Beast Drive 2：Crimson Slider



投技

技名	指令
Sweet Neck Break	P+K
Sweet Disgrace	↓P+K
Sweet Lighteing	背向對手時P+K
Sweet Driver	空中時↓P+K
Blood Soccer	獸人時P+K

必殺技

技名	指令
Eccentric Kick	↓↘→K
Bat Wing Blade	↓↘→B
Brilliant Slash	↓↙←P
Cool Summer Age	↓↙←K
Flap Wing	↓↙←B
Drill TarotTrano	↓↙←B，P or K or B
◆Twist 後接以下絕招	
A.Twist Fool	↓P
B.Twist Heal Change	KK↓K
C.Twist Change	KK↓P
D.Twist Dead Struike	KKKKK←K，第二K至第四K後均可接←K
E.Twist Heal Change	KKKKKK↓K
F.Twist Fool 2	KKKKKK↓P
G.Eccentric Twist	KKKKKK↓↘→K，第三K至第5擊後均直接↓↘→K
H.Twist Dead	B
I.Twist Two Heal Rush	KK←K
J.Passive Twist	←
K.Active Twist	→
L.Twist Canel	G

連系技

Slap Slap	PP
Slap Slap Slap	PP←P
Slap and Passion Kick	PP→K
Slap and Leg Knife	PP↓K
Time Elbow	↘PP
Time Heal Stamp	↘P↓K
Rising Shadow	↑PB
Elbow Slap	背向對手時P↓↙←B
Ghost Line Two Twist	K↓↘→P
Passion Net Heal Rush	→KKKKK
Passion Net Heal Bye Bye	→KKK←K
Passion Net Heal Knife	→KKKK↓K
Nightmare Flap	→KKK↓BBB↓↙←B
Passion Net Heal Jump Out	→KKKK↑P
Heal Rush Two Twist	→KKKK↓K↓↙←P
Slide Kick	↓KK
Enamel Wall Wind	↘KK↓KK
Enamel Bye Bye	↘KK←K
Enamel Two Twist	↘KKK↓↘→P
Enamel Blade	↘KKKK
Vital Breaker Two Twist	→→K↓↘→P
Gross Age	伏下中KK
Complete Dis-order	BBBBB
Dis-order Flap	BBBB↓↙←B
Wind Slider	BBB↓B
Dis-order Flap	BBB↓↙←B
Nightmare Flap	→BBB↓↙←B
Wind Dis-order	Dash中BB
Wind Rider Flap	Dash中B↓↙←B
Slash Flap	跳躍中B↓↙←B
Lyrical Flap	跳躍中K↓↙←B
Sprial	跳躍中→BBB
Buster Air	跳躍中BBB

ARCADE CENTER

正義百獸王：獅子王 Gado 與女兒雌豹 Marvel



獸化：Lion
Beast Drive 1：G-Bomer
Beast Drive 2：G-Cannon

投技

技名	指令
Grab Knock Down	P+K
Shake Bomb	↘P+K
Surprise Crush	在對手背後時P+K
Dasmite Fang	獸人時P+K

必殺技

技名	指令
Heat Capture	↓↘→P
Heat Capture Middle Kick	↓↘→PK
Heat Capture Low Kick	↓↘→P ↓ K
Lazy Cutter	↓↘→K
Demolition Fang	↓↘→B
Assault Blow	↓↙←P
Danger Spin	↓↙←K
Rising Laser	↓↙←B
Absolute Fire	←→P

連系技

技名	指令
Heavy Weight Short Gun	PP→P
Short Gun Combination Drive	PP→K
Short Gun Blind Scratch	PP ↓ B
Twin Tomahawk	→PP
Tomahawk Drive	→PK
Tomakawk Buster	→PPP
Spinning Scratch	←PPBB
Spinning Scratch 2	←PPB ↓ B
Spinning Cross Scratch	↘PP
Shell Smash	↘P ↓ K
Shell Smash 2	↘P ↓ K
Side Break	伏下中PP
Trooper Combination	KK
Trooper Combination 2	KKK
Sky Laucher Strike	→KKK
Solid Laucher Strike	→K→KK
Ground Laucher Strike	→K ↓ KK
Feith Sky Laucher	→KKP
Feity Solid Laucher	→K→KP
Feith Ground Laucher	→K ↓ KP
Pressure of Tyrant	↓↙←K→→ P ↓↘→P ↓↙←P
Double Scratch	BB
Triple Scratch	BBB
Triple Cross Scratch	BB ↓ B
Trap Nail	B ↓ B
Destroy Scratch	→BB
Blind Scratch	→B ↓ B
Bloody Lazy	↑B ↓↘→B

MARVEL

獸化：豹
Beast Drive 1：Mad Trap
Beast Drive 2：Cross Blade Zipper

投技

技名	指令
Brain Buster	P+K
Trap Leg Through	↓P+K
Toughness Driver	於對手背後時↓P+K
Dasmite Fang	獸人時P+K
Reverse Swing	1回轉P，後接↑or↓↘→K

必殺技

技名	指令
Task Force Upper	↓↘→P
Scramble Snatch	↓↘→K
Demolition Fang	↓↘→B
Assalt Blow	↓↙←P
Trident Shoot	↓↙←K
Rising Laser	↓↙←B

連系技

技名	指令
M-IV Gun	PK
M-IV Hell Fire	PPK
M-IV Napalm	PP ↓ K
M-IV Napalm Fake	PP ↓ P
M-IV Grind Scratch	PP ↓ B
M-IV	PPP
M-IV Stinger	PPPK
Hunting Arow	→PK
Hunting Dive Elbow	→PPP
Spinning Kunckle	←PP
Amazoness Gunner	↘PK
Amazoness Scratch	↘P ↓ K
Blockade Blow	↙P ↓↙←P
G-III Double	KK
G-III Combination	KKK
Assault Kick Rush	→KKK
Jeith Kick Rush	→KKP
Assault Kick Mine	→KKK ↓ K
Assault Kick Bomb	(→)KKK
Feith Kick Bomb	(→)K→KP
Assault Kick Suprise	→K ↓ KK
Feith Kick Surprise	→K ↓ KP
Assault Kick Sparrow	→KKK→K
Feith Kick Sparrow	→KKK ↓ P
Flying Trap	↓↘→K ↓ ↑K←→B
Reverse Leg Through	↓↘→K←K
Angry Grow Jundge Mental	BB
Angry Low Scratch	B ↓ B
Somersault Scratch	BBB
Bio lento Grind	BB ↓ B
Bio lento Reverse Scratch	BB→B←B
Bio lento Tempest	→B→B→BP





獸化：獨角仙
Beast Drive 1：VTOL Buster
Beast Drive 2：Boosting Burst

投技

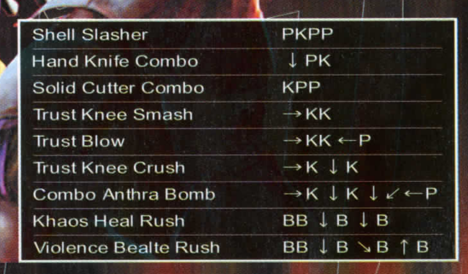
技名	指令
Grind Through	P+K
Trap	←P+K
Dark Sanction Combo	→↘↓↙←P+K， 可後接↓↓P+K， 再接↓↑P+K
Brain Crush Bomb	↓↘→P+K， 可後接↓↙←P+K
Stun Bomb	↓P+K
Sprial Raid	↓↓P+K
Stun Through	於對手背後時P+K
Air Bomber	空中時P+K
Bug Hack	獸人時P+K



技名	指令
Spy Dart Rope	↓↘→P
Hornet Grab	↓↘→K
Riot Beatle	↓↘→B
Anthra Bomb	↓↙←P
Grasshoper Leg	↓↙←K
Bio Reject	↓↙←B
Trust Bug Through	→↓B
Lightening Mine	←→P
Bio Shock	→←P

連系技

技名	指令
Shell Rush	PPP
Shell Rush Guillotine	PPPK



Shell Slasher	PKPP
Hand Knife Combo	↓PK
Solid Cutter Combo	KPP
Trust Knee Smash	→KK
Trust Blow	→KK←P
Trust Knee Crush	→K↓K
Combo Anthra Bomb	→K↓K↓↙←P
Khaos Heal Rush	BB↓B↓B
Violence Bealte Rush	BB↓B↘B↑B

BUSUZIMA

獸化：Lizzard
Beast Drive 1：大成佛 Through
Beast Drive 2：曼茶羅浣

投技

技名	指令
命潰	P+K
尻潰	↓P+K
毒島 Through	在對手背後時P+K
逆轉 Through	獸人時P+K
舌 Through	獸人時↓↘→P+K

必殺技

技名	指令
轟陷Chop	↓↘→P
姿消滅 Attack	↓↘→B
毒島Home Run	↓↙←P
毒島exa Size	↓↙←K
姿消滅	↓↙←B
Somersault 尾	↓↑B
伸頭	←→B
◆毒島本氣	↓↘→K，後接以下絕招
A.本氣Punch	PPP
B.本氣伸Punch	B
C.本氣Kick	K
D.本氣Kick 2	KK
E.本氣拂	↓B
F.挑發	↓
G.後退	←
H.前進	→

連系技

技名	指令
全開爆擊	PP↓K
全開爆烈	PP↑P
全開爆裂腳	PPPK
全開正拳到伝	PPP→P→P
全開千切Upper	PPPB
全開腳跟地獄	PPPK←K
全開千切裝蒜腳	PPPK↓K
怠慢Straight 列伝	(→)PPPPPP
怠慢惡Kick	→PK
怠慢惡黨Kick	(→)PPK
怠慢極惡Kick	(→)PPPK
怠慢超極惡Kick	(→)PPPPK
淬火裏拳	(↘)PP←P
淬火Blow	(↘)P→P
打毆	轉身中PP
一	K↓K
一2	KP
速攻撲滅Kunckle	KB
流氓噓蹴到伝	(→)KKPPPP
流氓爆烈	(→)KK↑P
流氓伸	(→)KK↓B
Chameleon Rush	B or ←B，↓BBB
Slide 昇天Upper	(→)BB
Double 顏面 Slide	↙B↓B
毒島exa Size	↓↙←KKKKKK
屁武無唄	(↑)BBBB
愚亂怒	(←)BBBB
顏面 Attack 鼻 Spike	(↘)BB
Somersault 2	↓↑B

近期的PS2真是氣勢如虹，有不少新遊戲的資料相繼公佈，分別是《METAL GEAR SOLID2》、《鐵拳浪子》的TYPING版、《WE5》和《PARA PARA PARADISE》的移植版等。另外，更有一些大作將會在春季推出，他們便是PS2的《FFX》和PS的《超級機械人大戰α外傳》，而這兩個作品正是今期PS專頁所介紹的重點所在。

主持人：LEONG

超人氣大作速報！



© SQUARE CHARACTER DESIGN：TETSUYA NOMURA

發售商：SQUARE
售價：價格未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：2001年春發售預定

超人氣大作《FFX》最近公佈了不少資料，相信一眾FF知道後迷都會雀躍萬分。在今集中會加入很多以往因PS機能所限而不能做到的新元素，絕對可給人一種全新的感覺。



今集的故事是……

故事是環繞男主角Tidus與女主角Yuna相遇（相愛？）。但身為水神的Yuna卻要和火神作出生死戰，另一方面，Tidus亦不斷向一個名叫Sin的神秘人挑戰，到底故事的往後發展會是怎樣，相信要留待廠商再度公佈才可知曉……

制作班底有幾強？

遊戲制作的陣容可謂十分之強，有總監製北瀨佳範，曾參與的作品有《聖劍傳說》、《FFV》、《VI》、《VII》、《VIII》等，擔當劇本的有野島一成，藝術監製直良有祐。另外，人設方面有野村哲也，曾負責的作品有《FFVIII》、而近期的作品有《The Bouncer》。還有的便是曾參與過《Front Mission 1、2、3》的土田俊朗亦會負責今集《FFX》的戰鬥場面，相信這個組合會是有史以來最強的。



Tidus

是今集的主角，年齡為17歲，性格開朗，是個不會示弱的少年。愛好水上活動的他，是水中格鬥球技「blitzball」的選手，而且在他的生命中好像有一個名叫Sin的宿敵。

Yuna

是今集的女主角，年齡是17歲，父親為有名的召喚師Braska，故此承繼著其父強勁的召喚力量。

已公佈的新增元素！

VOICE

以往沒有的要素，在今集的《FFX》中，角色們終於可以出聲了，而且據公佈的消息得知，男女主角的配音人選已經落實，最後男主角的人選並非石田彰，而是森田成一，女主角則是青木麻由子。而今次所取用的人選並非甚麼出名和專業的聲優，相信這個決定是希望能給玩者一種耳目一新的感覺罷！



FACIAL MOTION



其實是一個令人物表情表達得更為細緻的系統，利用這個系統便可令角色們的表情得更為多變。

ACTIVE FIEILD

簡單來說便是全部的背景都是用3D製作而成，雖然以往的《FF》系列的背景都非常漂亮，但由於是以CG製成，亦不會隨著角色的移動而改變，故像真度始終是有所不及，但相信來到《FFX》這種情況便不會再次出現。





《超越機械人大戰α外傳》

魔裝機神復活！！

發售商：BANPRESTO
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：5～15BLOCKS
發售日：2001 年3月發售預定

出完又出的機械人大戰，繼早前公佈了會有Gundam X、Turn A Gundam、戰鬥機械渣布古路和銀河旋風等會在《α外傳》中登場外，最近廠商更公佈了在機戰系列中大受歡迎的魔裝機神四機將會在《α外傳》中完成復活過來。而今期PS專頁會將《α外傳》中新增的要素作一個總結，務求令大家更了解今集的特別之處。

援護系統！

其實援護系統並非是第一次的出現的，第一次出現的應是在Wonder Swan的機械人大戰Compact1。而這個系統主要的用途是可協助同伴作出攻擊或防守。





熟練度POWER UP！

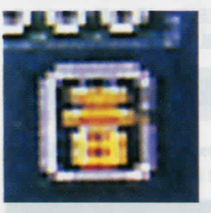
在《α》中已存在的系統，而在外傳中亦然是健在的。而熟練度同樣是會因應某些選項和條件而上升和下降。熟練度高的話便有機會取得一些



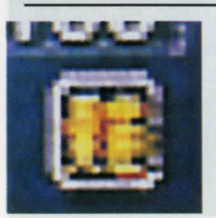
隱藏的機體，相反，若熟練度較低的話便可取得較多的強化PARTS和金錢。而今集更會因熟練度的高低而令遊戲的難度有所改變。難易度分為三種，在遊戲的畫面中可以得知，而所產生的效果分別是：



易
敵人的數目會較少，而資金和強化PARTS則會較多。



普
敵人和強化PARTS的數量最為平均。



難
敵人的數量會較多，而隱藏的機體有機會成為己方的同伴。

四大魔裝機神！！

久違了魔裝機神終於在今作出全數登場，他們分別是Cyberstar（サイバスター）、格迪斯（ガツデス）、沙姆茲特（ザムジード）、和格蘭威魯（グランヴェル）。

風之魔裝機神Cyberstar（サイバスター）

駕駛員：安藤正樹





與風之精靈擁有契約的魔裝機神，無論是移動能力和運動性都是非常優秀。而且更可變成為Cybird，亦是四部魔裝機神中唯一擁有變身能力的機體。變身後的移動力更會有所提升。主要是劍系攻擊為主，更有MAP砲Cy-flash。

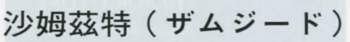
格迪斯（ガツデス）

駕駛員：蒂迪





與水之精靈擁有契約的魔裝機神，在任何地勢下都能發揮威力，適應力強。擅長在水中作戰，運動性不俗，而在以往的作品中曾有修理裝置，但缺點是防禦力較弱。主要是以水系攻擊作為武器。



沙姆茲特（ザムジード）

駕駛員：貴家澪

與地之精靈擁有契約的魔裝機神，特點是異常堅硬的裝甲（是四部魔裝機神之首），更擁有在地中潛行的能力，但相對地機動性便較低，必殺技超震動拳能夠和大地產生共鳴，從而產生地震攻擊敵人。

格蘭威魯（グランヴェル）

駕駛員：黃炎龍





與炎之精靈擁有契約的魔裝機神，特點是攻擊力高（是四部魔裝機神之首），但防守力低，擁有極多BEAM系武器。

XBOX 開發計劃階段總結

TEXT：寒武紀

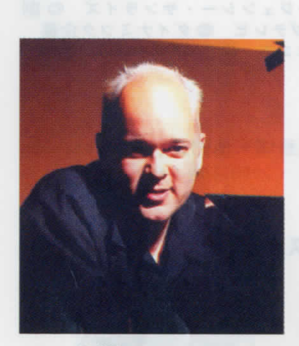


繼Gamecube之後，Xbox主機亦已正式公開，兩部次世代遊戲機的露面象徵著它們對PS2所下的戰書，但微軟與任天堂不同的是，前者的宣傳攻勢並沒有在主機公開之後而沉靜下來，相反更顯得活躍和積極。

Xbox計劃中的多位開發人員連日不斷接受傳媒訪問，解答外間對Xbox的各種疑問，大概他們也非常清楚，無論如何，微軟始終是遊戲主機業界的新丁，爭取軟件商和消費者的信任成為了他們其中一個首要工作。

而藉著這些訪問內容，我們將可以整理出微軟為Xbox所確立的市場策略全景。

由創作人與玩家共同設計的XBOX



XBOX 計劃經理 J ALLARD

一部新主機經常被認為是技術人員閉門造車的產物，而並沒有考慮遊戲製作人本身的實際需要，即使PS2也引來過不少遊戲創作人的埋怨。

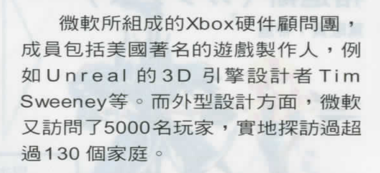
「[PS2] 的圖處理晶片機能的確非常強大，但PS2只有4M記憶體...這就像在風雨天裡駕駛著一輛禿了胎的法拉利一樣。

我們並沒有設計Xbox，我們只是和那些真正進行遊戲製作的遊戲創作人傾談，了解他們的需要，Xbox正是由這班創作人所設計的。」

- J ALLARD
XBOX 計劃經理



遊戲發行部副經理ED FRIES



微軟所組成的Xbox硬件顧問團，成員包括美國著名的遊戲製作人，例如Unreal的3D引擎設計者Tim Sweeney等。而外型設計方面，微軟又訪問了5000名玩家，實地探訪過超過130個家庭。

「我們發現大部份家庭都將遊戲機放在地上，為什麼？因為手掣電線根本不夠長。」

- HORACE LUKE
Xbox 美術設計總監

結果，Xbox手掣連接主機的電線長達3米。總之，一切的決定均以遊戲創作人和消費者的意見作依歸。

放棄內置DVD播放功能與SONY劃清界線



XBOX 美術設計總監HORACE LUKE

微軟最近才公佈Xbox的DVD播放功能需要使用另購的DVD遙控器才能夠啟動，對於許多人來說，這是繼圖像處理器時鐘頻率調低之後，另一個硬件Downgrade（降級）的舉動。J Allard 這樣解釋：

「從我們收到的回應中基本上可以分為兩種意見，一方面許多人對Xbox擁有DVD播放機能感到很高興，但同時許多玩家對我們說：『Xbox不是一部遊戲機嗎？哪又談什麼DVD播放機能呢？』

我們聽取過兩方面人的意見後並作出了取捨，我們不打算將遙控器付帶於Xbox主機出售，如果你真的打算把Xbox當作一部DVD播放器使用，對不起，那不是我們的原意，我相信你不會介意花些許金錢另購DVD遙控器。我們的立場很清楚，我們希望為玩家帶來最好的電視遊戲樂趣。」

這亦是微軟與Sony在市場策略上差異最大的地方。Sony一直希望PS2能夠成為一般家庭的網絡中端。

當然，這對微軟亦有好處，因為事實上，一間遊戲主機生產商的收入大部份依靠消費者購買每一隻遊戲軟件裡所包含的版權費，一套電影的DVD並不會為微軟帶來任何收入，將DVD機能定性為附加功能將能避免主機與軟件銷售之間的不平衡情況。

遊戲、遊戲、遊戲，正是微軟的Xbox哲學。

次次世代級圖像處理器「NV2A」

「很多人稱Xbox的圖像處理器為N25，但nVidia方面則告訴我們應該稱它為NV2A。原因是雖然Xbox的圖像處理器是新一代圖像處理晶片NV20的改良版（註1），但實際上它採用了部份NV30的幾何運算特徵，所以假如我們真的要為它起一個名稱的話，應稱之為NV27.5，當然，由於我們並沒有一個正式的官方名稱，所以應稱它為NV2A。」

- J ALLARD

註1：nVidia每一年便會推出新一代的圖像處理晶片，半年後推出該晶片的改良版。現時個人電腦所使用的GeForce顯示卡採用了NV15的晶片技術，而預計nVidia將於本年2月公佈新一代晶片NV20的詳情，J Allard所說的NV30與NV25之間，亦即是說Xbox的圖像處理器，已經採用了部份下兩代的晶片技術。這亦是NV2A為什麼仍然是「紙上晶片」的原因。

自由區域限制政策

被問及Xbox軟件是否會有區域限制時，J Allard 表示：

「我們的軟件分為三種區碼，即日、美、歐，但我們並沒有任何政策強制生產商如何處理這三種區碼。由於版權問題、水貨市場等不同的問題，生產商可能會希望將遊戲內容本地化，但我們自己並不會緊持任何原則，她們只需要在三個空格上打上記號，我們便會為她們生產所需的軟件。」

- J ALLARD

革命的源頭 - 內置硬碟裝置

至今為止遊戲主機其中一個最大的機能限制，並非圖像處理能力，而是儲存這些圖像資料的記憶體容量，Xbox採用的United Memory Architecture (UMA；我們在第一期的X-Files中已經為大家介紹過UMA)，為遊戲創作人提供高達幾十Megabyte的記憶體，而Xbox的硬碟裝置，更可以為創作人提供額外幾百Megabyte的記憶媒體，儲存巨大的圖像資料，大大提高了可能的書面圖像質素。

另外，硬碟裝置亦可以用作記憶遊戲進度、儲存音樂CD資料、下載遊戲資料（例如新版圖、新角色、Skins、新武器等）。

潛在的滑鐵盧 - 日本

歷來從未有美國遊戲機能夠成功在日本建立有影響力的陣地，沒有例外。

「日本是Xbox最難打入的遊戲機市場。

我們所公佈的Xbox主機其實是美歐版本的最後定案，而日版Xbox方面其實並未完全落實...Xbox在美歐兩地的銷售對象是16-26歲的消費者，而日本方面年紀則較年輕，約12至21歲左右，由於亞洲以及年紀較細人仕的手部較小，我們將會推出相同設計但較細小的Xbox手掣給日本的玩家。」

- ED FRIES
遊戲發行部副經理

不管微軟如何財雄勢大，單憑一己之力要把Xbox帶進已經非常成熟的日本遊戲機市場，勝算絕不高，但假如來一個裡應外合，情況可能並不相同。Capcom、Konami及Namco等日本知名遊戲商已經正式宣布加入Xbox陣營，其中以Konami最為積極，先後公佈會在Xbox上推出《Metal Gear》、《Silent Hill》等富號召力遊戲的續集，而另一間大哥級遊戲商Square亦相信有很大機會在可見的未來正式宣佈她們對Xbox的遊戲開發計劃。

關鍵性的籌碼 - 價格

資金對於投資遊戲機市業有著很重要的角色，主機生產商為求爭取最多的主機數目，以蝕本價出售主機已經是必然的策略，估計現時Sony每售出一部主機便會虧損125至175美元。

「由於PS2使用了完全自行開發的硬件規格及技術，初期生產Xbox所需的成本比PS2為低」

- ROBBIE BACH
微軟 XBOX 計劃總監

亦即微軟有更大的空間將Xbox的售價定至更加大眾化的水平。

總結：五年一億部

「假如能夠在五年內售出一億部Xbox主機的話，那將會是一件非常值得高興的事。」
- J ALLARD

縱然，Datamonitor 一位分析員估計，到了2005年，Playstation 將仍然是最受歡迎的遊戲機平台，Xbox只能夠屈居其後，第三位的是任天堂的Gamecube。

X-FILES (Everything you need to know about XBOX)

Xbox 中央處理器

Xbox 採用了由Intel 所開發、基於PentiumIII 技術而設計的Xbox 專用中央處理器，時鐘頻率為733Mhz。

733Mhz 其實是一個頗為誤導的數字，因為假如與PS2 的中央處理器Emoton Engine (下稱EE)時鐘頻率300Mhz 相比，很容易讓人認為Pentium III 的效能遠超PS2，但實際上，EE 絕非泛泛之輩。

舉例說，現時的Pentium III 處理器內置只有兩個小數演算組件，而EE則內藏10個負責計算加乘數的演算組件以及4個負責計算除數的演算器，即使Xbox中央處理器時鐘頻率是EE 的2倍以上，實際上Xbox 中央處理器仍敵不過EE的高性能。

為此微軟在設計 Xbox 時採取了二個策略，其中一個正是我們在第一期所談到的UMA 記憶體架構，而另外一個則是依靠Xbox的靈魂，由nVidia 所開發的高性能圖像處理晶片，我們會在日後向大家介紹。

GAMECUBE 最新動向

「本年的遊戲機市場將會是一個流動激變的一年，假如不能對開發路線進行整頓的話，最終只會被淘汰。本年推出的遊戲機的成敗，將決定我們在遊戲機業界的存留，我們必定全力以付。」

任天堂社長山內博
(節錄自其新年賀辭)

短期連載：任天堂之反擊 (第三回)

◆ 導言

上一次我們談到，N64 失敗的兩大原因中的第二因是任天堂的經營手法對於遊戲商而言過於苛刻，軟件商為任天堂開發遊戲需要冒著非常大的經營風險，致使她們另尋出路。 由今回開始，我們將會把我們的視線往前看，看一看任天堂如何讓其次世代遊戲機 Gamecube 能夠從新奪回市場。

◆ 大切大悟後的宣言

「不追求性能上的極限，致力提高至為重要的實效性能。」

竹田玄洋
任天堂開發部長

我們曾經提過，N64 的開發環境異常複雜，以致遊戲製作人都望而卻步。負責Gamecube 開發工作的任天堂開發部長竹田玄洋在Gamcube主機的發佈會上曾宣言：「Gamecube是一部能夠直接體現遊戲創作人創作意念的遊戲主機。」

竹田表示：「[N64] 記憶體的瓶頸效應是所有問題的根源。」為了克服這個問題，任天堂採用了美國Mo Sys Inc.所開發的「1T-SRAM」作為Gamecube的記憶體。 另外亦在3D 影像資料傳送方式等各方面下了工夫 (有關Gamecube的硬件設計我們會在日後向大家更加深入地談討)

◆ GAMECUBE 的市場策略

但即使這樣也不足以對Gamecube 的未來有任何保證。與N64 推出的時候相比，任天堂現在所面對的是一個完全不同的朝代。當年N64 推出之時，超級任天堂仍然穩握遊戲機市場大部份的市場佔有率，但到了今日，Sony 的PS 及PS2 走勢強勁，任天堂貿然與PS2 正面交鋒，對任天堂自己絕非好事，相反，一切的對策均要以PS2 的存在為前題。

◆ 針對低年齡層消費者

任天堂所採取的戰略，是將Gamecube 的銷售對象集中在較低的年齡層。

事實上，由於PS2 售價較高，其DVD 播放功能亦是針對非遊戲玩家、年齡較大的消費者，統計顯示購買PS2 主機的人年齡平均都要比購買PS 的消費者為高 (圖2)。假如任天堂能夠成功獲得仍未被PS2 所浸透的低年齡層，遲了一年推出的Gamecube 便會有更高的勝算。而且，只要看一看現時仍未衰減的「比卡超」熱潮，我們便知道任天堂其實擁有著來自低年齡層消費者的壓倒性支持，這亦是任天堂手中一個非常重要的籌碼。

其實，Gamecube 與PS2 兩者銷售對象的不同亦可以從兩部主機的外形設計上看到。以黑色為主的PS2 給人一種高科技視像設備的感覺。相較之下，Gamecube 的外殼是一個15 厘米的立方體，鮮明的顏色給人一種「玩具」感。Gamecube 外殼的手柄，與PS2 的家庭電器感覺更是一個鮮明的對比。

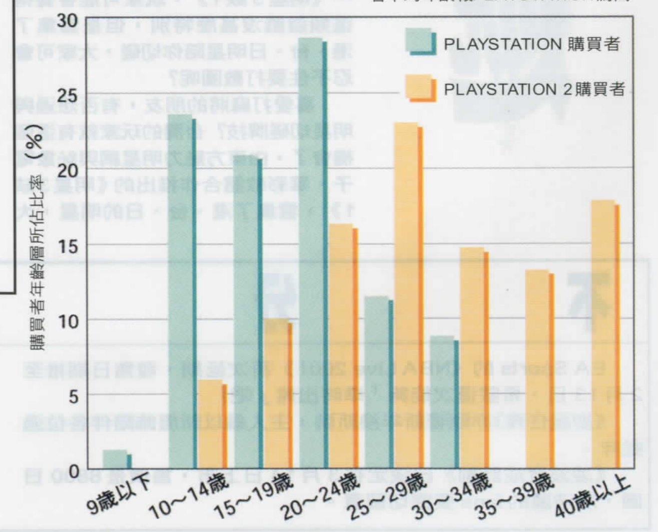
竹田表示：「平日可以把它收在櫃裡，想玩的時候才把它拿出來接在電視機上。 」這便是Gamecube的設計意念。

但假如以低年齡消費者作為銷售對象的話，另一個非常重要的考慮因素便是主機的價格了，我們會在下一回與大家討論這個問題。

主機名稱	日本國內銷售數字	海外銷售數字
任天堂	1912 萬	4256 萬 (截至99 年9月)
超級任天堂	1714 萬	3196 萬 (截至00 年3月)
NINTENDO64	530 萬	2583 萬 (截至00 年9月)

圖1：任天堂三部遊戲主機銷售情況比較。

圖2：購買PLAYSTATION 2的消費者平均年齡較PLAYSTATION為高。



新聞速遞

華義反盜版大行動



華義國際眼見現在盜版猖獗，當地的唱片業大受打擊，而且情況逐漸漫延至遊戲業，但該公司憑去年一套《石器時代》銷量超過45萬套，每天在遊戲點數上收取到150-250萬台幣之間，是台灣現時從網路遊戲中獲利最快的公司。而華義今年將加強Online Game的推廣，決心保衛這個市場不被盜版所入侵。

該公司打擊盜版的活動在本月15日已經開始，由鄭問擔任美術設定的第一套武俠Online Game——《俠客列傳》，發售當日在各大便利店、Cyber Cafe、雜誌和網上免費送贈或索取，總數高達150萬套以上，以免費去吸引玩家。而該公司當然不會作蝕本生意，她們會收取遊戲點數費用約每小時5元，的確價廉物美，可惜以上優惠只限台灣本土，而且《俠客列傳》還未在香港出現，各位本地玩家只好耐心等待吧！(金)





海洋同盟出擊

經過四個月籌備，TGL、宇峻科技、安峻科技、遊戲戲橘子和奧汀科技5家遊戲公司，終於成立策略性合作的「海洋同盟」，首先是擴張亞洲市場為目標，其後是把台灣遊戲擴張至歐美的市場。

以上每家公司都有突出的地方，把她們合起來後市場佔有率達到30%以上，影響的層面很廣泛，所以海洋同盟訂定了行銷合作、技術合作、投資合作、情報合作和合線上市場合作五個大方向，利用各處公司的長處和省掉重覆花費的資源，合力推動台灣遊戲市場至一個新領域，(金)



可愛的小貓女



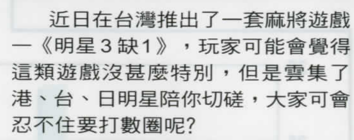
一向很人氣的貓女遊戲《Digi Charat Fantasic》在2月22日終於推出Windows版，而且有很多初回禮品，大家又怎可以錯過。

人氣遊戲《Digi Charat Fantasic》終於推出Windows版，遊戲講述主角(玩者)被帶到異世界中，跟這個世界中的不同人物一起冒險。遊戲中有超過200幅的圖片，而遊戲更會有初回版，初回版包括一隻廣播劇CD、月曆及電話繩。遊戲將於2月22日發售，定價7800日元，此遊戲現在已經開始接受網上訂購，如果大家喜歡此遊戲而又想購得初回版，要快點去訂購了。

網址：http://www.broccoli.co.jp/ (GamePlayers.com)



東方魅力眾星入侵遊戲界



近日在台灣推出了一套麻將遊戲—《明星3缺1》，玩家可能會覺得這類遊戲沒甚麼特別，但是雲集了港、台、日明星陪你切磋，大家可會忍不住要打數圈呢?

喜愛打麻將的朋友，有否想過與明星切磋牌技? 台灣的玩家就有這個機會了，由東方魅力明星網與鈊象電子、華彩軟體合作推出的《明星3缺1》，雲集了港、台、日的明星，大家在麻將耍樂的同時還能聽到他們精彩的對話呢(由他們親自配音)！

目前《明星3缺1》只限台灣發售，至於其他地區仍在洽談中。東方魅力擁有近200位藝人，而《明星3缺1》只是他們進軍遊戲界的第一步，未來還會配合藝人與香港電影劇本來製作遊戲，並將會與華彩建立長期合作關係。(GamePlayers.com)



不分類報導








EA Sports 的《NBA Live 2001》再次延期，發售日期推至2月13日，希望這次能夠「準時出席」吧!

《聖誕任務》亦隨著新年換新裝，主人翁以新服飾陪伴各位過蛇年。

《凌波育成計劃》已決定在3月14日上市，售價是8800日圓，凌波麗的fans要密切留意。

Ensemble Studios 推出新的《AOK》random map，並可以自行設定每關數，使地圖變得無從捉摸。

製作達6年之久的《仙狐奇綠》已經在台灣和大陸同步發行，並邀請到田麗為代言人。

Gathering of Developers 將會在美國發行韓國遊戲《Kingdom Under Fire》，亞洲遊戲再一次被外國接受。

Red Faction





PC GAME

發行商：THQ
製造商：Volition Inc.
遊戲類型：ACT
發售日期：2001 年第 2 季
系統需求：Win95/98

by 金





內訌的由來

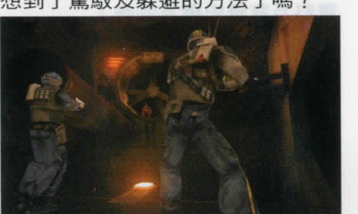
玩家將會扮演一名叫Parker的礦工，長時間在火星的表面艱苦地工作，差劣的生活環境加上致命病毒Plague的廣泛傳播，迫使工人的憤怒到達即將爆發的階段，玩家和其他礦工決定背叛Ultor公司，在礦場、實驗室、人造衛星等地方重覆地戰鬥，任務是打倒Ultor、尋找Plague的秘密以及生存到最後，一幕幕死亡任務正等待著各位。

靈活多變的玩法

《Red Faction》的圖面全部由一部叫Geo-Mod的遊戲引擎製造，它容許真實互動的環境呈現眼前，而且還會因應其他元素而自動改變，玩家可以利用武器改變周圍地形，找不到房間的鎖匙？完全不需要考慮地把它轟開吧！不過並不是所有物件都是同樣的脆弱，製作人會因應不同的物料而給予不同的堅硬度，鋼鐵受打擊可能只會彎曲，而木材則會破爛不堪，思想細密得令人驚嘆。

未來派系的新武器

遊戲內除了有手槍、半自動機槍、多支不同瞄準距離的狙擊槍、火箭發射器、防暴電池棒這類普遍的武器外，還有一些較為高科技的武器，例如有導向性能的槍，只要瞄準目標後，即使對方躲避到室內，只要在射程之內就能直接擊中目標，而途中能直穿所有物品。這類未來系的武器會經常出現，各位想到了駕駁及躲避的方法了嗎？



Lingering Tale 不滅的傳說

PC GAME

發行商/製造商：Altimate Digital
遊戲類型：網路RPG
發售日期：2001 年第 1 季
系統需求：未定

by 金



Altimate Digital 成立於1999年，是中間中港發展集團所擁有的附屬公司，在香港和東莞合共有百多名員工，主要業務包括網路遊戲和其相關技術研究等，而《Lingering Tale》將會是該公司的首隻遊戲，以下就為大家介紹一下這隻真正本地原創的遊戲吧！



奇幻的背景

《Lingering Tale》是隻以西方奇幻小說為故事背景的多人網路RPG遊戲，在這世界之內各人都有職業、工作，隨時都可以學習、買屋、冒險和溝通等，隨著每人做不同的事都會影響社會的發展，而且你更有可能成為舉足輕重的知名人物。

巨大世界的冒險

遊戲的世界非常龐大，可能每天都在網路上發現新的驚喜，因為各大城市共超過140個螢幕大小，還有大小村落、過百種魔法、30多種怪獸、超過160件寶物以及無窮無盡的任務，驚喜將會接踵而來。



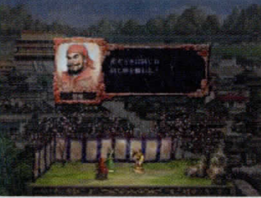
初哥老手齊上課

遊戲中有很多技能和魔法可以學到，但必需要透過工作或上學校才能習得，並且慢慢提昇等級。而鑒於初期開始遊戲的人可能會被其他人PK，所以他們能夠投靠教堂學習基本技能，使初哥們能夠輕鬆愉快地開始冒險。





PC GAME
發行商／製造商:Koei
遊戲類型:SLG
推出日期:春季
系統要求:Win 95/98/Me/2000











三國志VIII

TEXT:綿羊大王

最強「三國志」

一如以往，光榮「三國志VII」備受好評，早近再著手製作「三國志VIII」。三國志VIII將繼承VII精要系統元素，再加入「戰法」及「人生遊戲」等等新玩法，將之革新，再昇華「三國志」的娛樂性。

新一集三國志VIII，精采劇本堪稱系列之最，今集不再單單規限玩家在僅有的幾個劇本開始遊戲。始於184年黃中之亂，至234年孔明殞落，玩家可以在為期51年的三國白熱時段中任何一年開始遊戲，換言之總共51個劇本，事件資料及背景史極為完善。

人生遊戲

有如上一集，玩家除可以選擇固定的君主開始遊戲以外；亦可以自設角色代入遊戲，由低做起，一路昇官，增加能力，平步青雲而上，繼而統一天下。遊戲樂趣亦盡在這個模式。在著手領土內政之餘，玩家可以在國家遊歷，增加能力，與民同樂。

昇官發財，結拜學師等等，相信各位上集都玩厭了吧!有見及此，光榮在人際關係之中稍加創意，更有深度複雜。

仕途上，你的抉擇會影響其他武將對你所觀，他們會化身你的「好敵手」、「義兄弟」、「仇敵」，在遊戲中出場。玩家還可以在遊戲中成家立室，拜堂結婚。「貂蟬」，「孫尚香」等等絕世佳麗都在你候選夫人之列。

強國永遠威脅弱國，所謂鋤強扶弱，玩家可以與幾個鄰國組成反某強國組織，組成戰線聯抗外敵。



與眾同樂

上集Multi Play大受好評，三國志VIII再將Multi Play系統強化，各自為政不再。眾玩家亦可以桃園結義，在遊戲中建立屬於眾玩家的人際關係，今集三國志勢為同系列霸主。

PC GAME
發行商/製造商: 第三波資訊
遊戲類型: RPG
發售日期: 發售中
系統需求: Pentium 266/ 64MB ram/1.1GB HDD

by 金



霹靂風暴

布袋戲「霹靂奇俠傳」在台灣播出時深受當地人歡迎，所以即時引起布袋熱潮，繼之前同名的電腦遊戲推出後，現在又有一集《霹靂風暴》出現，帶大家進入一個戲中戲的世界。

正與邪

主角是一名叫晏雲的少年，而且非常仰慕「清香白蓮」素還真，不過隨著劇情的發展，將會被捲進武林爭鬥之中。而在遊戲內玩家非常自由，並不需要假裝著正義，大家可以即管做盡壞事，提高遊戲的的罪惡值，與魔域人士連成一氣，當然亦可以斬妖除魔，就一個正義的俠士，遊戲結局會因為之前所選的路而有所不同。

先發制人

進行這類角色扮演遊戲，玩家當然不會孤身上路，所以除了剛開始時，其餘時間都有同伴隨行，三傳人、黑白郎君和青陽子等武林高手會相繼出現，而攻擊次序是依照雙方的移動力高低來取決，所以除了有厲害的絕招外，還要注意行動的先後次序。

相生相剋的屬性

每個角色和關卡都分為金、木、水、火、土其中一種屬性，而如果人物和關卡相吻合就會每回合回復少量體力與耐力。而武器亦有屬性分類，如果遇上相同屬性則會減低殺傷力或攻擊無效，所以選擇道具要多加留意。另外還可以到村莊把武器等級提昇，到達最高等級第7級時殺傷力會大大提高，不過當然需要萬惡的金錢啦!











Speedway 2000

種類獨特的賽車



發行商：Techland
製造商：Digital Entertainment
遊戲類型：RAC
發售日期：發售中
系統需求：Pentium II/64MB ram/16MB Vram

by 金



開始Speedway

如果各位抱著玩一隻圖像華麗、操控真實、場地多彩多姿和雄渾引擎聲音的遊戲去開始《Speedway 2000》的話，很對不起，大家將會失望而回，因為以上所提及的它全部欠奉，相反它有一般遊戲所沒有的東西，以下為各位介紹一下。

另類賽車大公開

《Speedway 2000》的比賽並不是採用一般的甚麼250cc、500cc這類速度形賽車，也不是有強勁避震功能的越野電單車，而是採用夾在兩者之間特別車種，車胎比較粗，適合長時間和地面磨擦。而比賽形式是在一條短短的長型泥地賽道內鬥快完成指定圈數，看似並無甚麼特別，但由於車輛需要長時間打側地轉彎，所以吸引到一班喜歡危險和刺激的觀眾，在美國亦是最受歡迎的比賽其中一種。

差勁的製作

雖然遊戲種類特別，但製作質素比較參差，可以選擇的車輛只有三台，而且只有顏色上的分別，性能並無差異，另外玩家只能選擇代表自己的顏色，選人方面又再欠奉。圖像方面並無突出之處，粗糙而且經常爆格，加上死氣沉沉的音效，在整個遊戲過程之中完全一樣，相信很難吸引到玩家。

令人驚訝的設計

如果大家選擇Multi-Player的話，大家一定發現到《Speedway 2000》可以容許一部機內4人對戰，這個創意不得不稱讚製作人員，雖然畫面分割成4份會很細，但試想一下，不需要透過電線的多人對戰，市場上的確少見，一班朋友聚在一台電腦前的情景重現，遊戲的氣氛亦變得高漲。

短評

遊戲有良好的意念，可惜製作技術使它大大地降級，並且優點並不能蓋過缺點，如果各位想找一隻好的賽車遊戲，《Speedway 2000》一定不會是你的最後選擇。







by 金

Far Gate

被騙到宇宙戰鬥！？

發行商：Microids
製造商：Super X Studios
遊戲類型：SLG
發售日期：發售中
系統需求：Pentium II/64MB ram/16MB Vram

短評

《Far Gate》雖然是隻即時戰略遊戲，但卻有濃厚的第一身味道，玩家除了扮演一名指揮官外，科幻的控制台使玩家更投入，雖然圖像仍有可以改善的地方，不過對於急不及待成為英雄的玩家，這裡絕對是個理想的起點。

全人類的希望

當有一天全人類都需要你時，你會做甚麼，會盡力幫忙，還是愛理不理呢？如果你選前者的話這隻《Far Gate》就好給你預先練習一下，準備接受救世者的命運，面對賭上性命的戰鬥吧！

未開始已需要Update？

在進入遊戲後便會立即建議各位把遊戲更新，如果各位有連線至internet的話可以下載新的patch，使遊戲更隱定和完整，之後就是偵測各位所用的顯示咭，當探測到後就可以設定解像度等資料(筆者的GeForce 2MX也能測到)，跟著才是真正的旅程開始。

天才都需要訓練

在開始遊戲後就是介紹故事背景和訓練關卡，當中由最基本的指令，例如zoom in、移動、觀看資料等都有提及，而且這算是遊戲的一部份，所以即使各位是一個遊戲的天才也必需依足指示做，各位英雄還是耐心一點等待吧，戰鬥將會一觸即發！

故事與任務

由於玩家的任務依照故事劇情發展，所以自由度比較小，當中有一位自認最信任主角的「高層」會向玩家下達命令，大家只是逐步完成指令，而且全部都以發聲和字幕兩種方式同時表達，簡單而清晰的顯示，使大家不自覺乖乖地服從命令。









夢畫廊

書評：竹日末子
雜工：J.J



上期一時大意，竟忘了公佈得獎者是誰！出書後第二天便馬上被竹日末子怪責……

上期的得獎者是銀火＋AREIOS的GUILTY GEAR X，恭喜恭喜。

經過上期的呼籲後，今期投稿人數創了歷來新高，而且作品的質素更令編輯部各人都嚇了一跳，實在出色。假如你也想在GAMEPLAYERS DC內發表你的作品，只要是任何關於DC遊戲的畫稿或是原創題材的作品、甚至是CG或漫畫都可寄給我們，我們除了會有「竹日末子」姐姐的評語外，還會每期選出優秀作品送上稿費作為鼓勵，馬上動筆吧！

優勝



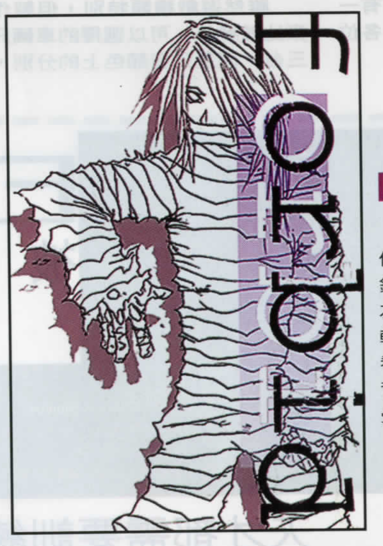
Debi

很可愛的小櫻啊！整幅構圖沒有問題，人物亦跟原著十分相像，而且比例正確。上色沒有問題，而小櫻裙子也表現出透明感。不過用電腦加上去的花紋好像有點破壞了整幅圖畫，看上去有點怪怪的。此外如果小櫻的裙子用白色跟百合的綠色分開，效果會更好。



Midori

又是你們的作品，真是一幅比一幅出色。這次的背景豐富多了，人物的佈局及比例也很準確，上色沒大問題。唯一美中不足的是KY的劍沒有金屬感，而SOL的頭髮可以做好一點的。



LETTER

很有趣的一個作品，人物的比例沒有問題，不過腳的畫法好像錯了，令人有上身向右，下身向左的感覺。構圖方面有點右重左輕的感覺。人物身上沒有陰影，看上去沒有立體感，加上單調的背景，令整幅作品有未完成的感覺。下次可以嘗試彩色作品。

投稿須知

1)本刊歡迎各類型畫稿，唯畫稿大小不得超過29.7cm╳21cm（A4 SIZE），而CG畫稿則以500K以上之JPG圖為佳

2)請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話

3)本刊每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵

4)所有畫稿請寄往**『香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC》』**，CG畫投稿則可E-MAIL往

jjwong@gameplayers.com.hk

Zwei & Pink Evil

先多謝妳們的信及畫。九一分面是很難畫的，不過也算畫得不錯。Q版人物似乎有點問題，特別是左腳。此外用作畫背景的顏料似乎水份多了，而黃色的花也被黑色的顏料弄髒了，令背景有點難看。而「戰國TURB」的字如果用別的顏色會更突出。





信差:J.J

駱克道33號

駱克道33號——我們「遊戲誌編輯部」的地址，各位若有任何關於DC遊戲的問題想發問，又或是有一些關於我們一眾編輯們的事想知的話，馬上來信吧！
來信請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC駱克道33號》」，亦可E-MAIL往
jjwong@gameplayers.com.hk

J.J君：

你好！我是一位玩電視遊戲已八年多的機迷，因極喜愛RPG和SLG緣故，所以時常需要購入一些遊戲雜誌和攻略本。回想起七、八年前的機迷，實在可憐得很，皆因遊戲雜誌和攻略本（我是指中文的）選擇不但少，而且貴，這也罷了，最可惡的是它們大多印刷粗糙、錯字超多、地圖和圖不堪入目的劣貨，看之後令自己火冒三丈，大動肝火，實在無謂。幸好有你主編的「超任一族」、「世嘉一族」幫手，我才不致對那些心愛的RPG 、SLG 望門輕嘆、無從入手呢！
所以一直以來我也十分捧你場，由「超任一族」到「遊戲誌」都有追看，可是當我購入貴刊所出的「J.League 創造職業球會 Complete Data Guide」和你操刀的「Biohazard code: Veronica 完全攻略本」後，我對貴刊和你所主編的攻略本頗有意見，故來函談一下，希望你不要見怪。
先說「創」吧，沒錯內容的確頗仔細，可是為甚麼球員資料名字印得如此細小？密麻麻一堆英文字，令人看得很辛苦。而另人那本（有很多Q版J.League 球星做封面的）就好得多了，字夠大隻，而特別能力（如SS、S等能力）他們皆用紅字顯示出來，十分醒目。為免近視加深，我唯有看這一本球員資料集，而將貴刊所出攻略本轉贈他人。
至於你所主編之BHCV 攻略本更令人光火，「創」原則上是不俗的，只不過字體較小，令人難以接受。而你這本BHCV 攻略本就不同了，時常在某些地方「守口如瓶」、「故弄玄虛」，叫人得物無所用，且舉一例子：P.93「但這機關要求有一定程度的操作能力，未習慣之前可能會死完再死……喃嘸。」這算是甚麼意思？我花五十元買本攻略回來，是希望幫助我完成遊戲，而不是看你在玩野！你是箇中高手，這當然難不到你，可憐我試了十數次仍未過關，被迫暫時停了下來，直到看到另一本遊戲雜誌後，我才過了此關。既然J.J君你可以將最終BOSS的對付方法寫出來，又何必在某些地方「玩野」呢？這情況已不止一次在「遊戲誌」上出現，常常在某隻GAME的最後關頭，說出一句令人掃興的話：「攻略到此為止，好自為之」無疑是對GAME迷一個最大侮辱，不是嗎？既然你們早知不能刊出最終BOSS的攻略方法，不如乾脆整隻遊戲攻略也不做好了。免得機迷們到頭來「得個桔」！
我寫出此函的目的，只因我以為你們仍有聽讀者言論的能力，我對你們仍有期望而已。若我對貴刊心死，幹麼寫那麼多字來勸告你們呢？倒不如以後不買貴刊旗下的雜誌豈不更爽快！最後我希望你們不要再在緊張關頭「故弄玄虛」了，否則損失的只會是你們自己。

祝貴刊和J.J君：
還我本色 重振雄風

一個讀者
李誠威字
2000年3月10日字

*本來此信是在2000年3月初寫的，可是當時不知怎的竟然丟失了，直至最近大掃除時才找回。說回我自己吧，自2000年3月底起，我便沒再買「GPM」。直至2000年12月中，DC大作「創」的改版推出，我才買回「遊戲誌DC」002號，翻閱過後，發覺貴刊的確有所進步，「創」改的攻略寫得很好，而J.J君你操刀的「PSO」攻略更是一絕，希望你可繼續努力，不要辜負機迷們的期望。

祝遊戲誌DC：
一本萬利，洛陽紙貴
亦祝J.J你：
遇強愈強，愈戰愈勇

一個讀者
李誠威字
2001年1月8日

*請問貴刊會否出「創」改版的攻略本呢？如有，我一定捧場（不過字體請印大些少）

李誠威君：

實在很高興在負責了「遊戲誌DC」一書後，不斷收到長期讀者們的意見，我們正是需要大家的意見，「遊戲誌DC」以至遊戲誌集團內的所有雜誌才能辦得更加出色。
閣下指因為我們推出過的兩本攻略本而令你沒有再購買遊戲誌，那真是十分的遺憾，雖然已經是發生了的事，但亦聽聽在下的意見吧。
「創」一書推出時，在下並非負責人，對該書的製作過程知道得不多，出書後在下亦有向公司反映過該書的排版質素有問題，密密麻麻之餘又過於單調。
至於你對BHCV的指責，在下只有大叫「冤枉」，因為就以你所指的P.93為例，雖然在下的確曾說過「但這機關要求有一定程度的操作能力，未習慣之前可能會死完再死……喃嘸。」，但在說這句話之前已將過這機關的方法寫了出來，補上這句話只不過是想強調這機關實在很難，而事實上閣下亦的確要花了不少時間才能完成吧？至於你指遊戲誌的攻略間中會出現「攻略到此為止，好自為之」（在下應該沒有用這麼串的語氣吧？）則多數是因為那些攻略受到日本遊戲廠商的限制而不能爆機，我們亦迫於無奈而要寫到某個階段就告一段落，但這應該不可以說是對讀者的侮辱吧？相比之下，就是因為有些雜誌經常不守限制強將遊戲攻略至爆機，令一些日本遊戲廠商不信任香港GAME書，這才是一種侮辱吧。
其實在下負責「遊戲誌DC」後，已經在很多方面故意做得和現時其他GAME書有所分別，希望閣下可以看得到我們的誠意，日後繼續支持我們吧！

J.J
2001年1月16日

By 無責任主持人·金



辯論壇

辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上（不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓 GamePlayers DC收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

今期的辯題是「SEGA在香港開設Sever，DC Online會對本地PC Online遊戲界帶來衝擊」，以下是一些讀者的來信。

正方

致主持人：

小弟認為Dreamcast再不改變現在的策略，一定會成為SEGA的最後主機！原因有以下幾點：

1. 很多大作都不移植在DC上，《DQ》系列不用多說，連港人較熟識的《機戰α》也是遙遙無期的事，欠缺了這些有實力的大作是其最致命的因素。
2. 雖然DC亦有少量好game，例如莎木和Seaman，但是價錢也對應地高，而整體遊戲的銷量並不太理想，單靠某幾件遊戲很難支撐一部主機的壽命。
3. SEGA經常提及Online發展，但是DC Online並不如PC Online Game來得方便，所以這理念完全錯誤，回看PS時代，在沒有Online的情況下依然發展良好，所以一念之差就會一敗塗地。

最後希望SEGA能和任天堂合作，如薩爾達傳說移植至DC，Sonic移植至任天堂主機，那麼一定會成為全城焦點，亦是玩家之福。

以上只是小弟一點意見，多謝各位觀看。

祝 貴刊能更上千層樓！

DC不平人 上

反方

Dear 主持人，

本人認為Dreamcast一定不會成為SEGA的最後主機，而且更會繼續發展，逐漸奪回被PS所侵佔的遊戲市場，以下是我所持的理據：

1. 雖然Dreamcast的開始時並不順利，但隨著DC遊戲發展逐漸成熟，亦能發揮出其主機的性能，所以PS已首先敗陣，而PS2主機亦由於諸多限制阻礙了發展速度，所以DC能在這段時間內反佔到優勢，繼而往後的發展。
2. 首先能做到家用機Online這概念，而且還在不斷求變和進步，只要繼續地努力，將會開拓出屬於自己的領土，雖然其他主機雖然亦將會Online，但一切為時已晚，世上豈有「盲拳打死老師父」之理！？
3. DC已有如莎木這等出色的遊戲出現，亦意味著以後陸續有來，所以講遊戲質素一點也不會輸。
4. 由於第1項原因已經打倒PS2，至於其他主機如Xbox和Game Cube，似有點「雷聲大，雨點小」的感覺，這些沒有穩固根基的主機，的確可能會引起一點小風波，但並不足以影響到Dreamcast或SEGA。

以上全是本人的見解，希望以後能繼續和大家交流一下心得。

祝 貴刊能暢銷全球。

超音迷 上

在刊登過讀者珍貴的意見後，今期的辯題將會結束，而下期的辯題將會是「**Dreamcast將會成為SEGA的最後主機**」，各位可以把自己所持的立場和理據寫下，再郵寄或Email至有關地址即可。最後請大家多多支持！

Dreamcast 新作時間表

2001 年 1 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
1 月 25 日	ecco THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	5800 日圓	AVG
	我是多啦 A 夢	SEGATOYS	5800 日圓	SAVG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	來玩哥爾夫球吧 2 新的挑戰	SOFT MAX	5800 日圓	SPT

2001 年 2 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2 月 1 日	THE 心理遊戲	VISIT	4800 日圓	ETC
2 月 2 日	ELDORADO GATE 第 3 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
2 月 8 日	HUNDRED SWORDS @barai 版	SEGA	980 日圓	SLG
2 月 15 日	HUNDRED SWORDS	SEGA	5800 日圓	SLG
	AERO DANCING i	CRI	6800 日圓	SLG
	彈珠機 VI@VPACHI~CR 尋寶團~	大黑電機	4800 日圓	ETC
2 月 22 日	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	STG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG
	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT
2 月	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG

2001 年 3 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
3 月 1 日	火炎摔角D	SPIKE	6800 日圓	ACT
3 月 22 日	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	BIOHAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
3 月	Canvas	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	歡迎來到 Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	純情房東俏房客 smile again	SEGA	價格未定	AVG
	HAPPY ★ LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
4 月	Close to ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓	ADV

今冬發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ILLBLEED	SEGA	價格未定	ETC
ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ETC
地球之友	NEXTING	價格未定	ETC
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT

今春發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
GUNDAM 網絡戰鬥（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800 日圓（預定）	SRPG
NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
櫻大戰 3 ～巴黎在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
ROOMMATE NOVEL~ 井上涼子(暫名)	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
角子老虎機帝王DREAMSLOT@VPACHI(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC

2001 年內發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2001 年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
	戀愛麻雀 MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
STREET FIGHTER ZERO III（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	價格未定	FIG
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
GET BASS @barai 版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai 版	SEGA	價格未定	STG
SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	價格未定	SRPG
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE 刑事 2 @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
type-X ～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
WWW.SOCCER ～参加者募集！～	HAPPY ?	5800 日圓（預定）	SLG
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
10SIX ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	價格未定	RPG
職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
莎木 2（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 1 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 月 24 日	Phantasy Star Online	Phantasy Star Online	Sonic Team	Sega of America	RPG
2001 年 1 月	Project Justice	燃燒吧！JUSTICE 學園	Capcom	Capcom	FIG
	IHRA Drag Racing	日本未發表	Bethesda	Bethesda	RAC
	Vanishing Point	日本未發表	Clockwork Games	Acclaim	RAC

2001 年 2 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2 月 14 日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	Sega of Japan	Sega of America	未定
2 月 28 日	Daytona USA	Daytona USA 2001	Sega of Japan	Sega of America	RAC
	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	3DSTG
2001 年 2 月	Illbleed	Illbleed	ClimaxGraphics	Sega of America	AAVG
	Legend of the BladeMasters	日本未發表	Ronin	Ripcord Games	RPG
	Mars Matrix	Mars Matrix	Takumi	Capcom	STG
	Stupid Invaders	日本未發表	Xilam	Ubi Soft	ACT
3 月 2 日	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG
	Unreal Tournament	日本未發表	Unreal Tournament	Infogrames	3DSTG
3 月 7 日	The Mummy	Hamunaptra	Rebellion	Konami	ACT
3 月	Stunt GP.	日本未發表	Team17	Infogrames	RAC

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年冬	Half Life	日本未發表	Sierra	Sierra	3DSTG
2001 年春	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT
	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	APUZ
	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPT
2001 年夏	Crazy Taxi 2	瘋狂的士 2（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	ACT
	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG



此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

CHARGEN'N BLAST

DC/STG/SIMS

隱藏人物トーキン・J・マウアー

在單人模式內沒有限定難度下，以任可一個角色完成遊戲一次就能得到新角色「トーキン・J・マウアー」，使用的是新武器「スプレッドミサイル」。

隱藏人物

在單人模式內難度設定是Normal或以上，利用全部角色(包括トーキン・J・マウアー)都要完成遊戲一次，就能得到新角色「リサ・マツシタ」，使用的是新武器「HYPER LASER ハイパーレーザー」。

Extra Time Attack Mode

在Time Attack Mode內得到最高分數後，就會出現Extra Time Attack Mode(エキストラタイムアタックモード)，這模式之內不同按鍵的組合會射出不同的子彈。

追加爆機畫面

在單人模式內沒有限定難度下，並無續版(continuous)的情況下完成遊戲，就能看到特別的爆機畫面。



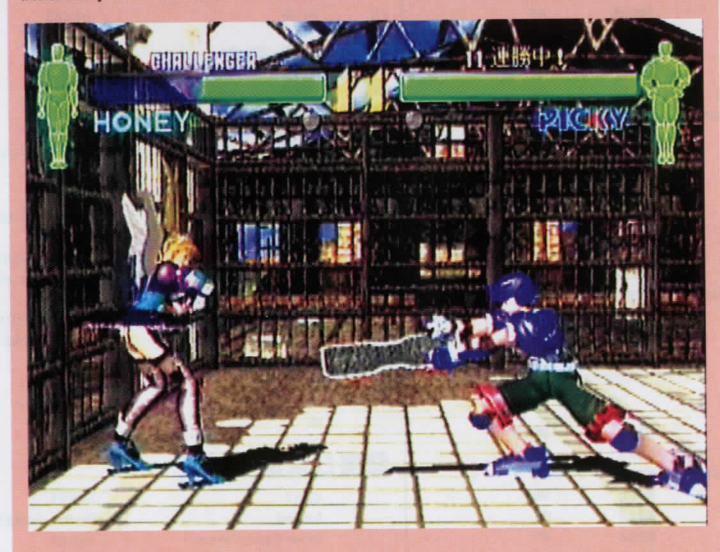


FIGHTING VIPERS 2

DC/FIG/SEGA

Picky (ピッキー)帶有風力的招式

使用Picky在10連勝的情況下，使出Board Slap時周圍會卷起風去吹對手。



POP'N MUSIC 5

街機/SIM/KONAMI

模式選擇

投入硬幣後按以下的鍵選特定模式，最多可選二項:

按鍵顏色	模式
白色	Ramdom
黃色	Hidden
綠色	Mirror
藍色	High Speed

選擇隱藏人物早苗

在選人畫面時按3737373 7便會出現。

隱藏歌曲

在投入硬幣後輸入以下指令就能得到隱藏曲目:

曲目	輸入指令
Special ended	2179223718
Lesson	94781362
Neo Aco Remix	22212222222213
Enka Remix	98968989687
Gary Remix	1331313131 22132
Positive Remix	4466373721

BeatMania III APPEND CORE REMIX

街機/SIM/KONAMI

Another Foot Version

在特定的曲目內同時按黑色的鍵(2+4)。(在Tunagi的歌曲內按任何黑色鍵能取消此模式)

Frame Change

在選擇曲目時按Start鍵，出現的符號將會NORMAL→CLOUD→TECHNO→STREAT→METAL→JAPAN→SPE-ANA→METAL+COUNTER→NORMAL……不停地重複。

Foot Play

在選擇曲目時按Start和Foot Panel，就能進入Foot Panel Option。

Fast Play

在選擇曲目時按Start和兩個黑色鍵(2+4)，之後按白控制速度，次序分別是1:1.25，3:1.6，5:2倍速。

素材Mode

插入一隻記錄了完成所有曲目的3.5"磁碟後，即能開啟此模式。

By 神秘事件調查員・金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會包括所有美、日版遊戲，各位請密切留意！

Marvel vs. Capcom (マーブル VS カプコン)

使用 Lilith 風 Morrigan

在選人畫面之內指著 Zangief 再輸入，左、左、下、下、右、右、上、上、下、下、下、下、左、左、上、上、上、右、左、下、下、下、右、右、上、上、上、上、左、左、下、下、下、下、右、下，Lilith將會出現在War Machine之下。又或是在不敗的情況下，有三次 Variable Cross Finish/Variable Combination Finish/Hyper Combo Finish，兩次使用 Special Partner 攻擊，之後會出現「Here comes a new challenger」出現，Lilith和她的拍擋將會出來挑戰，如果成功打敗她就會變成可選人物，儲存檔案後就能隨時使用。

使用 Roll

在選人畫面之內指著 Zangief 再輸入，左、左、下、下、右、右、下、下、左、左、上、右、上、上、右、右，Roll 將會出現在 Mega Man 的右邊。又或是在不敗的情況下，有五次 Variable Cross Finish/Variable Combination Finish/Hyper Combo Finish，其中兩次必需是 Variable Cross Finish，四次使用 Special Partner 攻擊，之後便會出現「Here comes a new challenger」字向，Roll 和她的拍擋會出來挑戰，成功打敗她後就會變成可撰用角色，儲存檔案後就能隨時使用。

使用黃金 War Machine

在選人畫面之內指著 Zangief 再輸入，左、左、下、下、右、右、下、下、左、左、上、上、上、上、右、右、左、左、下、下、下、下、右、右、上、上、左、左、下、下、右、右、上、上、上、上、上，黃金 War Machine 將會出現在 Zangief 之上。又或是在不敗的情況下，有五次 Variable Cross Finish/Variable Combination Finish/Hyper Combo Finish，兩次是 Variable Cross Finish，之後便會出現「Here comes a new challenger」字向，黃金War Machine和他的拍擋會向你挑戰，打敗他們後就會變成可選用角色，存檔後就能隨時使用。

使用 Shadow Lady

在選人畫面之內指著 Morrigan 再輸入，上、右、右、下、下、下、下、左、左、上、上、上、上、右、右、左、左、下、下、右、右、下、下、左、左、上、上、右、右、上、上、左、左、下、下、下、下、下、下，Shadow Lady 將會在 Gambit 下出現。又或是在不敗的情況下，所有回合都使用 Variable Cross Finish/Variable Combination Finish/Hyper Combo Finish，其中四次使用 Variable Cross Finish，所有回合都使用 Special Partner 攻擊和取得 First Attack，之後便會出現「Here comes a new challenger」字向，Shadow Lady和她的拍擋就會出現挑戰，打敗她後就會變成可選角色，存檔後就能隨時使用。

使用 High Speed Venom

在選人畫面內指著 Chun-Li 再輸入，右、下、下、下、下、左、上、上、上、上、右、右、下、下、左、左、下、下、右、右、上、上、上、上、左、左、上，High Speed Venom 會出現在 Chun-Li 之上。又或是在不敗的情況下，所有回合都使用 Variable Cross Finish/Variable Combination Finish/Hyper Combo Finish，其中四次使用 Variable Cross Finish，以及所有回合都取得 First Attack，之後便會出現「Here comes a new challenger」字向，High Speed Venom和他的拍擋會出來挑戰，打敗他們後就會變成可選角色，存檔後就能隨時使用。

使用 M.S.H. Hulk

在選人畫面內指著 Chun-Li 再輸入，右、右、下、下、左、左、右、右、下、下、左、左、上、上、上、上、下、下、右、右、上、上、下、下、下、下、上、上、上、上、左、上，M.S.H Hulk 會出現在 RYU 之上。又或是在不敗的情況下，三個回合都使用 Variable Cross Finish/Variable Combination Finish/Hyper Combo Finish，之後便會出現「Here comes a new challenger」字向，M.S.H. Hulk 和他的拍擋會出來挑戰，打敗他們後就會成為可選角色，存檔後就能隨時使用。

Onslaught Mode

得到以上所有隱藏人物後，Onslaught 就會出現。

揀選 Special Partner

在 Special Partner 畫面出現之前按以下鍵就能得到指定的人物:

人物	按鍵
超戰士	Start+ 輕拳
Lou& 阿比卡	Start+ 中拳
阿瑟	Start+ 輕拳 + 中拳
想鐘 崎	Start+ 重拳
東風	Start+ 輕拳 + 重拳
Devilotte 公主與地獄大師 &Dr.震粟	Start+ 中拳 + 重拳
Anita	Start+ 輕拳 + 中拳 + 重拳
魔法使 Pure& 老虎貓阿花	Start+ 輕腳
Michelle Heart	Start+ 輕腳 + 輕拳
Thor	Start+ 中拳 + 輕腳
Cyclops	Start+ 輕拳 + 中拳 + 輕腳
Magneto	Start+ 重拳 + 輕腳
Storm	Start+ 輕拳 + 重拳 + 輕腳
Jubilee	Start+ 中拳 + 重拳 + 輕腳
Rogue	Start+ 輕拳 + 中拳 + 重拳 + 輕腳
Psylocke	Start+ 中腳
Juggemaut	Start+ 輕拳 + 中腳
Ice Man	Start+ 中拳 + 中腳
Colossus	Start+ 輕拳 + 中拳 + 中腳
US Agent	Start+ 重拳 + 中腳

Sega Bass Fishing (ゲットバス)

選女性角色

先到 Arcade Mode 內，在選擇關卡畫面內按 A 和 B 。

額外訓練關卡

成功完成 Arcade Mode 就會在 Practice Mode 內出現 3 個新關卡。

成功完成 Consumer Mode 內的 Lake Paradise 就能得到 Practice Mode 內的 Palace 。

成功完成 Consumer Mode 內的 Lake Crystal 就能得到 Practice Mode 內的 Falls 。

Sonic 魚餌

成功完成 Consumer Mode 內全部五個賽事。

更多衣服和船隻顏色

完成 Original Mode 內的最後賽事後，就能得到新的衣服和船隻顏色。

Virtua Fighter 3tb (バーチャファイター3tb)

立即和 Alphabet 對決

在選人畫面內指著Akira按Start，指著Lau按Sart，最後指著Pai緊按Start和X。

使用 Alphabet

在選人畫面指著 Akira 按 Start，指著 Lion 按 Start，指著 Pai 按 Start，最後選任何一個人按 A 。

在 Training Mode 內使用 Silver Dural

在 Training Mode 的選人畫面內按 Start 、Y 和 A 。

在Training Mode內使用Gold Dural

在 Training Mode 的選人畫面內按 Start 、X 和 A 。

在任何模式內使用 Dural

在選人畫面內輸入下、上、右、左、Start，。之後在 Dural 上按 A 就會選 Silver，Start+A 就會是 Gold 。

街道背景

選押 Team Battle 、Normal 和 Training Mode，在選擇場地時故意使時間到達零。

新 Training Mode 內的背景

在 Training Mode 內選擇場地時緊按 Start 和 A 即可。

其他場地背景

在選擇場地時緊按 Start 和 A 或 Start 和 B 。

其他音樂

在出現SEGA標誌時緊按一號和二號制的Start鍵，直至奏起新的音樂出現為止。

Dynamite Cop (ダイナマイト刑事2)

使用猴子

成功完成 Mission 4 、5 和 6 即可，猴子的作戰模式和 Bruno 相同。

使用原裝 Bruno

在遊戲內收集所有插圖就能得到 Die Hard Arcade 內的 Bruno 。

使用 Cindy

在選人畫面內指著Ivy，再緊按Start就能得到Die Hard Arade 內的 Cindy 。

Toy Commander (トイレンジャー)

自由選擇關卡

暫停遊戲，緊按L 並輸入 A 、Y 、X 、B 、Y 、X，如果輸入正確將會聽到音樂。

開啟完成所有關卡後的新關卡

暫停遊戲，緊按L 後輸入Y 、X 、B 、A 、A 、B，如果輸入正確會聽到音樂。

開啟隱藏關卡

暫停遊戲，緊按L 再輸入A 、B 、Y 、X 、Y 、X，如果輸入正確會聽到音樂。

補充自己車輪的燃料

暫停遊戲，緊按L 並輸入B 、Y 、A 、X 、B 、X，如果輸入正確會聽到音樂。



得到重型武器
暫停遊戲，緊按L並輸入X、A、Y、B、A、X，如果輸入正確會聽到音樂。

99發子彈
暫停遊戲，緊按L並輸入A、B、X、Y、B、A，如果輸入正確會聽到音樂。

機關炮
暫停遊戲，緊按L並輸入B、A、Y、X、A、B，如果輸入正確會聽到音樂。

修補玩具
暫停遊戲，緊按L並輸入A、X、B、Y、A、Y，如果輸入正確會聽到意樂。

NBA 2K (NBA 2K)

隱藏隊伍
進入Option內的Codes部份，輸入「DEVDUDES」作為密碼，就能得到NBA 2K、SEGA Sports和SEGA Team。

大頭模式
進入Option內的Codes部份，輸入「FATHEAD」作為密碼即可。

巨大球員模式
進入Option內的Codes部份，輸入「MONSTER」作為密碼即可。

細小球員模式
進入Option內的Codes部份，輸入「LITTLEGUY」作為密碼即可。

肥仔球員模式
進入Option內的Codes部份，輸入「DOUGHBOY」作為密碼即可。

2D球員模式
進入Option內的Codes部份，輸入「SQUISHY」作為密碼即可。

大腳模式
進入Option內的Codes部份，輸入「BIGFOOT」作為密碼即可。

巨大籃球模式
進入Option內的Codes部份，輸入「BEACHBOYS」作為密碼即可。

痛苦的教練
進入Option內的Codes部份，輸入「COACHOUCH」作為密碼即可。

隱藏信息
進入Option內的Codes部份，輸入「HIMOM」作為密碼即可。

互外場地
開啟「隱藏隊伍秘技」，再選任何一隊主場作賽便會在互外比賽。

Rippin' Riders (クールボーダーズ バーン)

得到所有賽道
先選擇雙人模式開始比賽，之後終斷賽事再選Free Ride Mode，完成第一個圈，再終斷賽事，回到雙人模式重新開獎遊戲，在「Next Course」內會出現特別賽道。

其他衣服
利用任何一個角色成功完成遊戲就能得到該角色新增的衣服。

Cool Boarders 2訓練賽道
成功完成所有5個正常賽道Mountain Review、Emerald Forest、Urban Striker、Cave Slider和Dancing Devils後即自動獲得。

Secret Force賽道
成功完成所有5條及得到最高分數即可。

使用雪人
成功完成Cool Boarders 2訓練賽道並得到最高分數即可。

使用Gray
成功完成Secret Force賽道。

額外滑雪板
每關都得到最高的分數就能得到新滑雪板，遊戲總共有18塊新滑雪板。

Psychic Force 2012 (サイキックフォース2012)

使用Richard Wong
累積超過6小時的遊戲時間。又或是利用所有10個角色成功完成故事模式。

使用Keith Evans
累積超過12小時的遊戲時間。又或是開啟Richard Wong秘技後，利用全部角色以連續2回合勝利的情況下完成Arcade Mode。

使用Burn Gliffis
開啟Richard Wong和Keith Evans的秘技後，利用所有角色(包括以上兩者)以連續2回合勝利的情況下完成故事和Arcade模式。

使用Evil Emelio
累積超過16個小時的遊戲時間。又或是利用Emelio進行遊戲30次。

利用Good Emelio
累積超過18小時的遊戲時間。又或是利用Emelio進行遊戲50次。

新Psychic Force 1的戰鬥
開啟Keith Evans和Burn Gliffis的秘技後，把demo看到最後即可。

Armada (アルマダ)

強行繼續遊戲
在最後一隻船爆炸時立即按二號制的Start，這時二號制將會離開遊戲，一號制的玩家則可以繼續遊戲。

額外Credit
當成功護送一隻船到達目的地，收到酬勞後依然不離開，那些船會幫助你消滅敵人，而credit將會散佈各處，在這裡最少能得到200至300個credit。

Sega Rally 2 (セカラリー2)

立即使用隱藏車輛(日本版)
在標題畫面中順序輸入，上、下、上、B、A、左、B、B、下，如果輸入成功會聽到一下音效，這時就能使用原本需要爆機後才能使用的車輛。

Renault Maxi Megane則需要在Arcade Mode內難度設定的Easy下，得到第7位或以上即可。

Toyota Corolla Tien只要在選車時指著Toyota Corolla，緊按L選車輛即可。

又或是在「10 Year Championship」模式內每年都得到第1名，就能每年開啟一部隱藏車，年份和相對應車輛如下:

年份	車輛
1	Subaru Impreza 555
2	Mitsubishi Lancer EVO 4
3	Toyota Celica GT-Four ST-185
4	Mitsubishi Lancer EVO 3
5	Peugeot 106 Maxi
6	Lancia Delta Integrale
7	Fiat 131 Abarth
8	Peugeot 205 Turbo
9	Renault Alpine A110
10	LANCIA 037 Rally

所有賽道
美版的話在標題畫面內輸入，上、上、下、A、A、R、B、B、下，如果成功會聽到一下音效。

日版的話在標題畫面內輸入，上、左、下、右、B、A、B、右、下，如果成功會聽到一下音效。

改變Frame Rate
在標題畫面內輸入，上、A、下、下、左、右、B、B、下，frame rate將會變成每秒60 frame，如果成功會聽到一下音效。

再到標題畫面內輸入上A、下、下、左、右、B、B、上，frame rate將會變回每秒30 frame。

Secret Rally賽道
開啟上面「所有賽道」秘技又或是在「10 Year Championship」模式內每年都得到第1位即可。

雪糕筒挑戰賽
在Arcade Mode內選Rivera開始Championship或Practice Mode，在開始時照常地比賽，當即將到達最後一個圈時，兩個雪糕筒將會出現，故意把它們撞倒，如果成功會有個都會有一下音效，之後再立即倒轉方向跑，賽道隱藏的部份將會出現，進入後會見到賽道上很多雪糕筒，在29秒之內可以任意衝撞，撞倒每個筒都有100分。

Incoming (インカーミング)

秘技模式
在主選單畫面內輸入，上、下、左、右、X、上、下、左、右、Y，秘技的選項將會出現，當中包括選關、無限生命、無限防具等等。

Evolution: The World Of Sacred Device (神機世界エヴォリューション)

無限金錢
在與Eugene戰鬥的關卡，一名士兵睡在床上的房間內，接近對著門上紅色交叉的架就能得到金錢，接近次數不限。

兩次攻擊
每次都在背部攻擊怪獸，就能向牠攻擊兩次。

更多金錢
成功完成一次遊戲後存檔，再讀取存檔和開始遊戲，就能有更多金錢。

Re-Volt (リボルト)

所有場地
輸入「TRACTION」作為名字即可。

所有車輛
輸入「CARTOON」作為名字即可。

所有武器
輸入「OYOY」作為名字，之後按L和R來轉換武器。

開啟UFO
輸入「YUEFO」作為名字即可。

轉換汽車
輸入「CHANCER」作為名字即可。

細小模式
輸入「MAGGOT」作為名字即可。

Hi-Fi模式
輸入「FLYBOY」作為名字即可。

Vigilante 8: Second Offense (ビヅランテ8)

秘碼畫面
進入Options畫面內選Game Status，指著其中一位角色後按L和R即可。如果只使用秘技一次則需要移除所有記憶咭。

原本的Vigilante 8關卡
輸入「OLD_LEVELS」作為密碼即可。

無敵
輸入「ELBICNIVNI」作為密碼即可。

所有角色
輸入「LLA_KCOLNU」作為密碼即可。

所有角色的能力全滿
輸入「LLA_DORTOH」作為密碼即可。

立即中彈
輸入「RAPID_FIRE」作為密碼即可，它能消除武器發射後氣行的時間，使敵人立即中彈。

超級飛彈
輸入「BLAST_FIRE」作為密碼即可，它能提昇飛彈的破壞力。

較快車速
輸入「MORE_SPEED」作為密碼即可。

較重的車輛
輸入「GO_RAMMING」作為密碼即可，它使汽車重量較高，提昇衝撞的能力。

較輕的車輛
輸入「HI_CEILING」作為密碼即可。

加快動作速度
輸入「QUICK_PLAY」作為密碼即可。

吸引敵人
輸入「UNDER_FIRE」作為密碼即可。

慢動作
輸入「GO_SLOW_MO」作為密碼即可。

在Arcade Mode內沒有敵人
輸入「HOME_ALONE」作為密碼即可。

沒有吸力
輸入「NO_GRAVITY」作為密碼即可，它能使汽車浮在半空。

加強轉向能力
輸入「JACK_IT_UP」作為密碼即可。

巨大車輪
輸入「GO_MONSTER」作為密碼即可。

沒有附件
輸入「DRIVE_ONLY」作為密碼即可。

觀看所有爆機畫面
輸入「LONG_MOVIE」作為密碼即可，它會連續地播放所有爆機畫面。

多人模式內使用同一輛車
輸入「MIXED_CARS」作為密碼即可，它使多過一人可以選同一輛車。

關閉所有秘技
輸入「NO_CODE」作為密碼即可。

Zombie Revenge (ゾンビリベンジ)

秘技模式
在記憶咭內的mini-game累積分數就能得到正常遊戲內的Eternal Life、Area Select、Free Continue和Free Time Limit等秘技。

自由選關
在Fighting Mode的畫面內緊按Start就會出現選項。

選擇血的顏色
成功完成Arcade Mode就能開啟選血液顏色的選項。

Arcade Mode內的Free Play
成功完成原本的三個模式就可以在Arcade Mode內Free Play。

Crazy Taxi (クレイジータクシー)

取消指示箭嘴
在選人畫面出現之前緊按R和Start，如果輸入成功「No Arrows」的字句將會出現在畫面左下角。

取消目的地指示
在選人畫面出現之前緊按L和Start，如果輸入成功「No Destination Mark」的字句將會出現在畫面左下角。

Expert Mode
在選人畫面出現之前緊按L、R和Start，如果出現成功「Expert」的字句將會出現在畫面左下角。

特別的士
在選人的畫面內快速輸入L、R、L、R、L、R或R、L、R、L、R，之後就可以選擇單車代替的士。又或是完成所有十六個Crazy Box關卡。

Crazy Box模式內的獎勵關卡
在Arcade Mode內用所有角色都在Crazy Box模式內得到S級就得到「Crazy Party」。

Carrier (キャリアー)

無限T-7炸彈
大部份裝著T-7炸彈的箱都會在玩家拿走後再補充，只要不停地打開、關閉、打開、關閉就能得到無限量的炸彈，不過一次最多只能攜帶12個T-7炸彈。

Chu Chu Rocket! (チューチューロケット！)

Sonic Adventure內的Chaos
成功完成Challenge Mode內全部25關，老鼠就會變成Sonic Adventure內的Chaos。

NiGHTS內的天使
成功完成Mania Mode內全部25關，老鼠就會變成NiGHTS內的天使。

Hard Mode的難題
成功完成所有Normal Mode內的難題。

Special Mode的難題
成功完成所有Hard Mode內的難題。

Mania Mode的難題
成功完成所有Special Mode內的難題。

Virtua Striker 2: Version 2000.1 (バーチャストライカー2)

MVP Yuki Chan隊
首先選擇Arcade Mode，在選隊伍時指著Yugoslavia(南斯拉夫)按Start，指著USA(美國)按Start，指著Korea(韓國)按Start，指著Italy(意大利)按Start，這時MVP Yuki Chan隊會出現在日本之下。

MVP Royal Genki隊
開啟「MVP Yuki Chan隊」的秘技後，指著MVP Yuki Chan緊按Start+A，如果輸入正確會聽到一句「Rainbow」。

FC Sega隊
在Arcade Mode內選隊伍時指著France(法國)按Start，指著Chile(智利)按Start，指著South Africa(南非)時按Start，指著England(英國)時按Start，指著Germany(德國)按Start，指著Argentina(阿根廷)按Start，這時FC Sega隊將會出現在畫面的角落。

其他隊伍制服
在Arcade Mode內選擇隊伍時指著其中一隊，緊按X和Y再輸入A即可。

選用Bean
在Arcade Mode內選FC Sega作為對手，在比賽只餘下13至15秒時把球踢出界，在選擇換人就可以使用Bean。

Sword Of The Berserk: Guts' Rage (ベルセルク)

Puck的mini-game
成功完成Easy難度的遊戲。

Battle Arena模式
成功完成Normal難度的遊戲

無限模式
成功完成Hard難度的遊戲。

Easy難度得到Hard的分數
先設定難度為Easy再讀取最後關卡的存檔，離開並存檔，再設定難度為Hard回到遊戲，這是就能打倒Easy的對手而得到Hard的分數。這秘技亦能使用在Normal的難度設定。

Time Stalkers (クライマックスランダース)

無限金幣
下載mini-game「Stuff」到記憶咭內並儲存遊戲，賣掉所有物品和走進怪獸屋內用所有金錢買金幣，把金幣放在記憶咭內，Reset遊戲並讀取之前的記錄，這時將會有錢、物品和金幣，重複以上步驟就能得到無限金幣。

Plasma Sword (スターグラデイエイター2)

使用Kaede
在選人畫面內指著Rain再輸入下、下、左、左、上即可。

使用Rai-On
在選人畫面內指著Byakko再輸入上、下、左、左、右、左、上即可。

使用Evil Gamof
在選人畫面內指著Gamof再緊按Start+A即可。

Striker Pro 2000 (スーパーユーロサッカー2000)

秘技模式
在主選單畫面內輸入上、上、右、右、Y、Y、Y，就能開啟所有隊伍和模式。

手動控制球
暫停遊戲並輸入上、上、下、下、左、左、右、右、L、L、L、R、L、R、L，緊按L和R再推左或右移動球場上的球。

額外國家級比賽
成功完成Classic Mode內的四個比賽即能得到4個新的國家比賽。

冬目景筆下的《GIGA WING》世界

冬目景（TOME KEI）





現時活躍於講談社《週刊MORNING》和集英社《BUSINESS JUMP》等青少年雜誌的女性漫畫家冬目景，早於九二出道，並且同年在SCHOLA旗下的漫畫綜合雜誌《COMIC BURGER》發表了處女作《六（TATAMI）劇場》。直至九四年中，冬目景憑藉日本時代劇《黑鐵》和《MANNEQUIN》入選講談社《AFTERNOON》九三年度的四季賞秋及九四年度的四季賞春，才正式開始受人注目，而且陸續在各大青少年雜誌或以個人的名義發表《ZERO》、《羊之歌》、《田中02》、《文車館來訪記》和《SIREN 棲息的湖》等其他作品，一樣深受女性讀者的歡迎。至於在九九年初，冬目景更開始嘗試為新晉遊戲製造商匠（TAKUMI）CORPORATION 和 CAPCOM 攜手合作的「CAPCOM PARTNERSHIP PROJECT」頭炮《GIGA WING》擔任人物設計一職，盡情發揮創作漫畫以外的另一面。

Profile

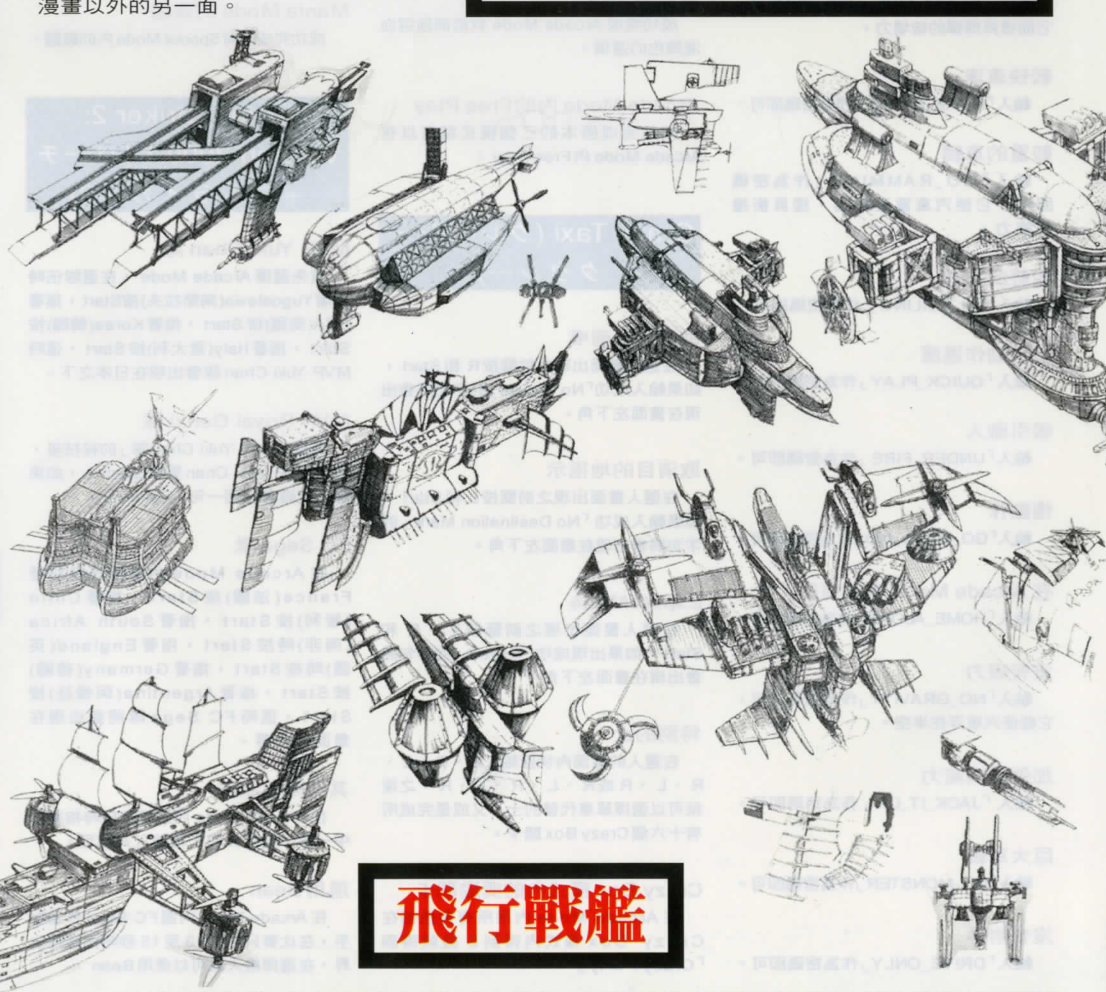
性別：女性
出生地點：神奈川縣
出生日期：四月十三日（白羊座）
略歷：多摩美術學校漫畫研究系畢業
最喜愛的遊戲人物：泪泪（《VAMPIRE》系列）、紐緒結奈（《心跳MEMORIAL》系列）、EFFIE（《STREET FIGHTER III》系列）

STORY

在歐亞大陸的中央、紅海與黑海之間，有一個名為舍魯比利亞（セルベニア）的共和國。一日，這個平靜的國家突然發生政變，在連邦駐屯軍的支持底下，軍隊迅速成立了臨時政府，並且向外宣布完全獨立。然而事實上，歐亞大陸仍然存在不肯承認臨時政府的連邦，並且與支援連合的國家形成對立狀態，不過如果單是為了平衡兩國的勢力而草率地進行軍事介入，後果可能會不堪設想，所以為了收拾殘局，連邦政府決定派出一行五人的特殊精銳僱傭部隊「GIGA WING」，向謎一樣的空域進發……

ABOUT "GIGA WINGS"

由活躍於大戰時期的第422部隊（通稱第100戰隊）為中心組成的航空騎兵集團，主力招攬一流並且具備職業水準和擅戰的僱傭兵，由於不問一切出身履歷，因此成員大部份以不受正規軍承認的部隊或智囊團為主，而且只要「GIGA WINGS」部隊投向戰事中的任何一方，也可以令到整個戰局完全改變。



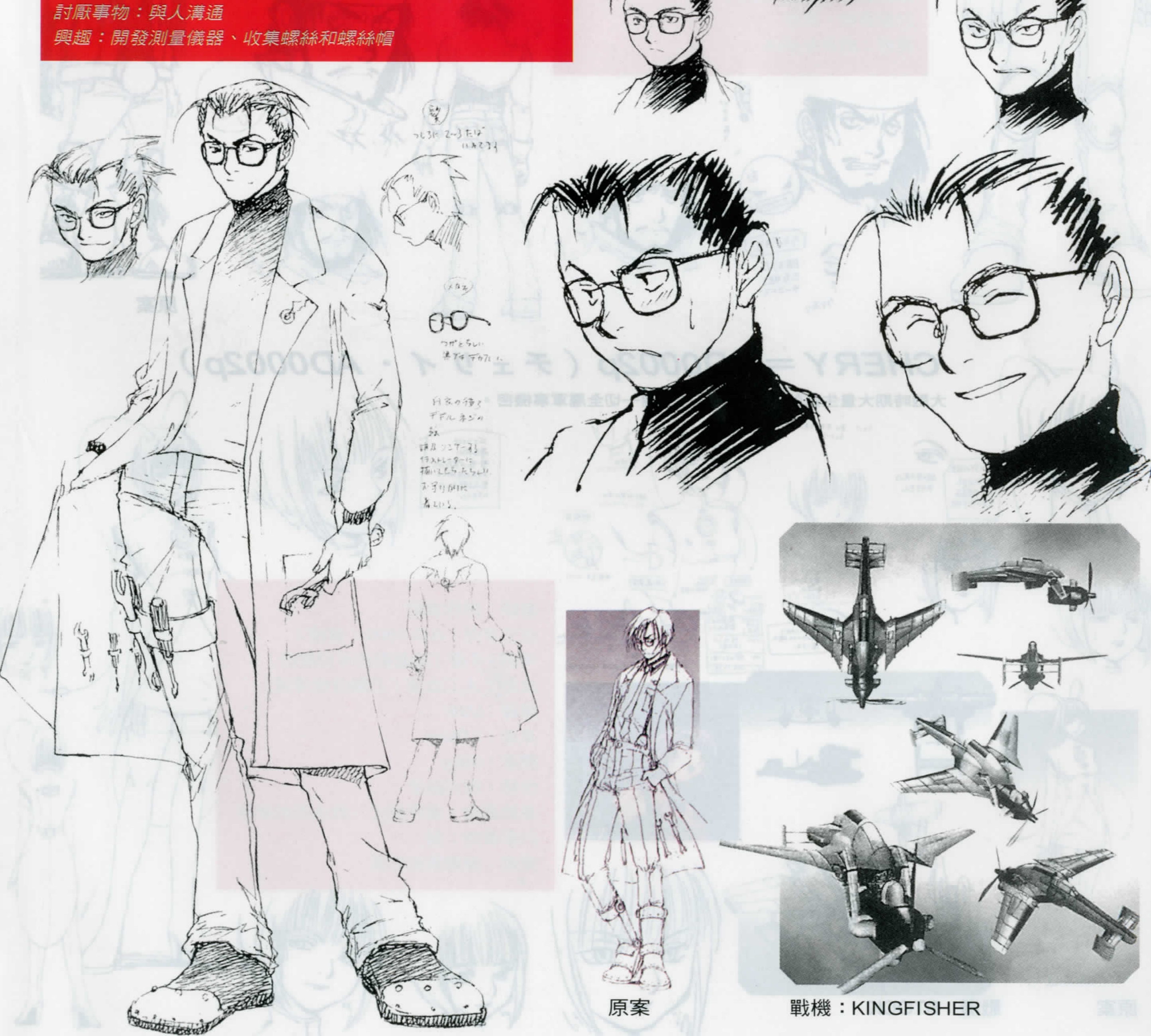
飛行戰艦

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本，推出日期則以日本時間為準

KART AISHINKAGURA（カート・アイシンカグラ）

前大戰時期的英雄，由於部隊在路魯依耶（ルルイエ）海戰中全軍覆沒，唯一生還的KART，因而背上連累同伴的罪名。大戰終束後，KART轉為僱傭兵，加入航空騎兵隊「GIGA WINGS」。

階級：伍長
出生年份：A.D.1886
年齡：20歲
血型：A（Rh＋）
國籍：滿州國
身高：179cm
體重：70kg
性格：外冷內熱
喜歡事物：機器、眼鏡、由金屬物件驅動時所發出磨擦的聲音
討厭事物：與人溝通
興趣：開發測量儀器、收集螺絲和螺絲帽



原案

戰機：KINGFISHER

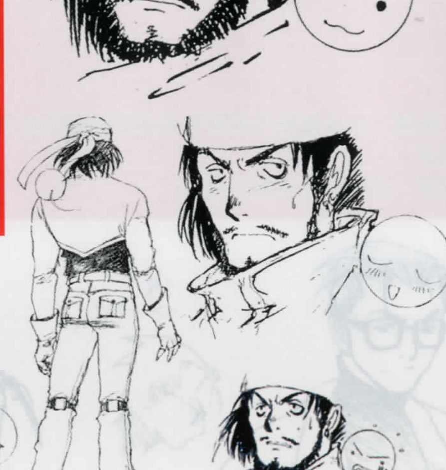
RALUGO GAIZEL（ラルゴ・ガイゼル）

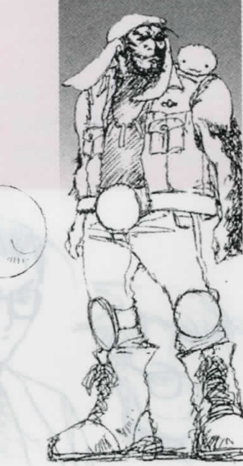
土生土長於動亂之地舍魯比利亞的男子漢，曾經深信戰鬥可以為民族走向獨立，可惜面對大國壓倒性的軍力最終也慘敗收場，在流浪多年之後，終於決心投向僱傭兵的事業。



階級：曹長
出生年份：A.D.1856
年齡：47歲
血型：O（Rh －）
國籍：連邦內舍魯比利亞共和國（UZSR）
身高：194cm
體重：119kg
性格：沉默寡言、專心
喜歡事物：寵物NANA
討厭事物：軍隊
興趣：戲弄NANA



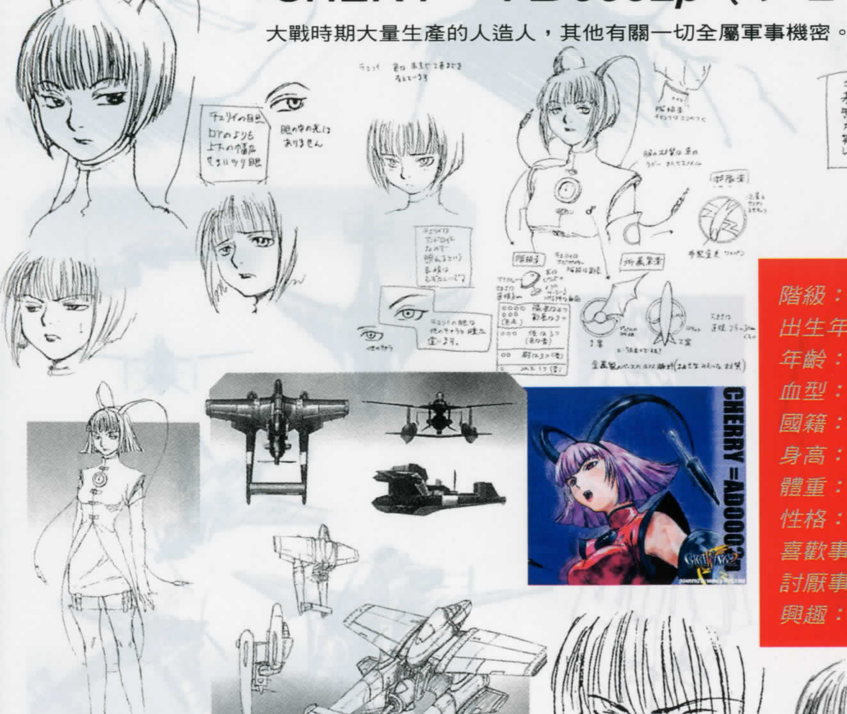


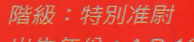


原案

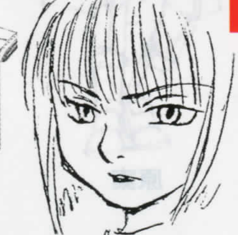
CHERY＝AD0002p（チェリイ・AD0002p）

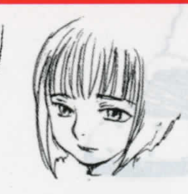
大戰時期大量生產的人造人，其他有關一切全屬軍事機密。



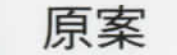


階級：特別准尉
出生年份：A.D.1900（發現）
年齡：6歲（由起動的年份開始）
血型：人工血液（乙醚活性溶液）
國籍：USE
身高：175cm
體重：99kg
性格：程式設定
喜歡事物：儲存模式、乾水泥的氣味
討厭事物：銹
興趣：開關胸前的蓋







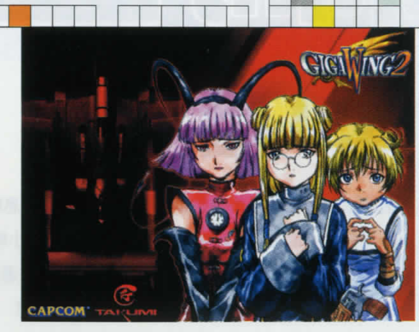


原案　　戰機：STOCK



ROMI SENECA（ロミ・セネカ）

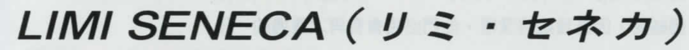
由特殊軍事施設收養受戰爭災難影嚮的孤兒，經過駕駛戰鬥機的嚴格訓練，成為「GIGA WINGS」中數一數二的皇牌機師。



階級：軍曹
出生年份：A.D.1896
年齡：10 歲
血型：AB（Rh ＋）
國籍：舍魯比利亞共和國（出生）、USE（國籍）
身高：143cm
體重：36kg
性格：任性、破壞、愛哭鬼
喜歡事物：硝酸臭、燒焦蛋白質的氣味、姊姊LIMI
討厭事物：小說「小公女」、「小公子」
興趣：空中格鬥、平等絨毯爆擊

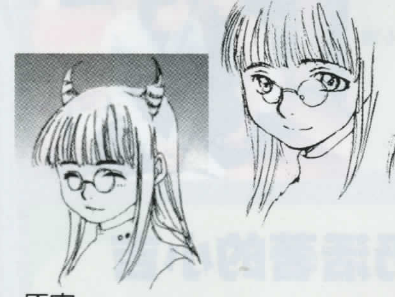


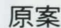
原案



LIMI SENECA（リミ・セネカ）

舍魯比利亞古代聖域區居民的遺裔，也是唯一繼承古代聖域世代相傳的聖典之少女，最拿手的菜色是俄式甜菜肉湯。





原案





LIMI 、ROMI 原案

階級：供應伙食
出生年份：A.D.1894
年齡：12 歲
血型：Rh.Nul －D ／－D
國籍：舍魯比利亞共和國（出生）、USE（國籍）
身高：148cm
體重：42kg（自稱）
性格：文雅、順從，不過也有撒刁、乖僻、耍脾氣的一面
喜歡事物：妹妹ROMI 、做菜、小說「小公女」、「小公子」



編者話：

J.J 話：

這兩星期為了趕及新年出書的進度，工作和休息時間開始出現混亂了，進入PSO世界時又發現其他人的LV已開始拋離在下，看來200小時努力後能做到的始終有限……
老婆的假期開始進入尾聲，希望新年期間可以過得開開心心。
預祝ABO的「鬼武者」攻略可以有好的成績！

亮話：

今期又係趕稿趕到死……
不過希望有個愉快的新年假期……
終於完成了《GGX》的全人物分析，真是非常開心……
很久也沒有買咭了……因為窮的關係……
呵呵呵！小弟終於明白了原來打DECK時的表情都是十分重要的，而最高境界的當然就是「隨意的微笑」啦！是不是呀！時雨兄……

綿羊大王

……
今個星期有太多感觸，很多體會盡在心中，卻不知如何表達...
請給我一點時間，容我今期整理一下心情...待下期再詳述之...

金石良言！？

- 世界已經變得瘋狂………不，應該是世界開始時根本就是瘋狂！
- 果然每人都有自己的「正義」，所以衡量每件事物都自己的標準。
- 原來我依然對某些事特別反感，並無特定的事間和人物，只要遇到，就想作嘔！
- 小弟即將生日，預祝自己生日快樂！ ^_^
- 到底這一年內大家做過甚麼呢？
- 做人除了公轉外，還要自轉。
- 希望和奇蹟並不應該集中在一個人身上，如果每個人懂得這個想法，世界會變得更有動力。
- 舊朋友即將返港，希望能抽空見面。
- 原來一程車的時間可以想到很多東西。
- 最近放棄的念頭時常湧現，可能是身體越來越差所影響。
- 做一個空殼已一段時間，是時候尋回精神支柱。
- 我還記起「理想」這詞語，雖然很可笑和很遙遠，但我仍未放棄……
- 恭祝大家新年快樂，身體健康！ ^_^

KOTARO

Number04

終於可以將電視版的《P.S.元気です、俊平》完完整整、一字不漏地看過一遍，對於電視版的編劇刻意地保留原著中，俊平與桃子多年後在戲院再次重遇的結局，雖然覺得有點兒可惜，不過話說回來，自己也頗喜歡電視版這個結局，因為我始終深信，他們必定會有再次重遇的一日。

「誰とでも寝るのか？」
「じゃ、自分で確めてみたら？誰とでも寝る女の体かどう」。



好像仍活著的小吉

自新年過後，發覺功課、測驗停不了，而農曆新年看來要休息還是太早，因為假期後會有一份份量十足的Project要交，而且是只許成功，不許失敗的，看來激鬥在所難免，不過小吉最近真的很煩，令到小吉的工作效率大減，如果再這樣下去後果不堪設想，真想早點睡覺，（現在已有近四十小時沒有任何休息）好讓有點呆滯的小吉清醒一點兒。還有兩句不得不提：
新年快樂！！
萬事勝意！！

笑掉大牙的 AINHO

^_^公司內的異味再度傳出起來（好辛苦啊！），剛巧將近農曆新年關係，是時候購買一支空氣清新劑四處噴噴噴！！
^_^有一晚吉爺竟然手指向著已開動的電視說：「你回來啊？」，我和阿亮頓時立即驚惶起來。
^_^吉爺的確是一個非同凡響的人，真的要向他多多學習。
^_^看來今個冬天興起穿上黑色光面的褸呢！
^_^我都想找返個女朋友仔啊！
^_^不經不覺間又到農曆新年，在此預先向大家恭祝一句：「恭喜發財、身體健康、龍馬精神、GPDC銷量更上一層樓……」

Text：寒武紀

今年的新年假將可能是筆者加入這間公司後所得到最長的一次假期，不希望有任何會引致短假時件發生的情況出現，上天保佑。

online shopping

GAMEPLAYERS



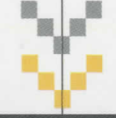
E-CARD誕生

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售！

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 **STREET FIGHTER** 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用GAMEPLAYERS E-CARD？

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點: gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子 旺角好景商場1樓
佳勁電子 灣仔188商場1樓
天朗書報社 灣仔188商場地下





$1 新機



隨時屬您

計劃參加者募集！

精選獎品包括：

Dreamcast	20部
PlayStation	10部
Panasonic GD 93手提電話	10部

2000.11.1 → 2001.12.31

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞

數碼遊戲嘉年華 -- 第二次「競投日」
舉行日期：2001年1月28日（星期日，大年初五）
地點：沙田新城市廣場











由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」、Game Players PS「遊戲誌 PS」、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon

4 GAME DC PLAYERS

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.1.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd












GAMEPLAYERS GROUP
集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
隨書附送互動遊戲誌VCD | 1月31日推出
只售18元（隔週三推出）
VOL.004
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE
全力推介 新年最強遊戲
鬼武者
何時才能上網？
PS2通訊機能全面探討
到哪裡也有 GAME 玩！
PSONE液晶顯示器測試報告
GBA遊戲全面介紹
鬼武者®
Composed by ® Mamoru Samuragooh
Akechi by © Fu Long Production,
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.
Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
GAME PS
PLAYERS